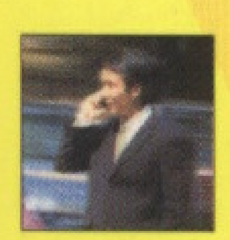
电脑应用和娱乐的第一选择 总第115期



【专题企划】

宝贝 魔力宝贝 你今天魔力了没有

一股神奇的力量把我召唤到了一个陌生的世界，同身边的老者交谈后得知这里是法兰王国，这里的国王因为魔族作乱而想从异世界召唤救世主来拯救世界，而我，就是救世主吗？为了证明这一点，我必须前往灵堂去拿死者的戒指，我的冒险历程也就这样开始了……



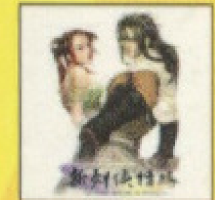
■专栏评述

不一样的年代——2001 IT全接触



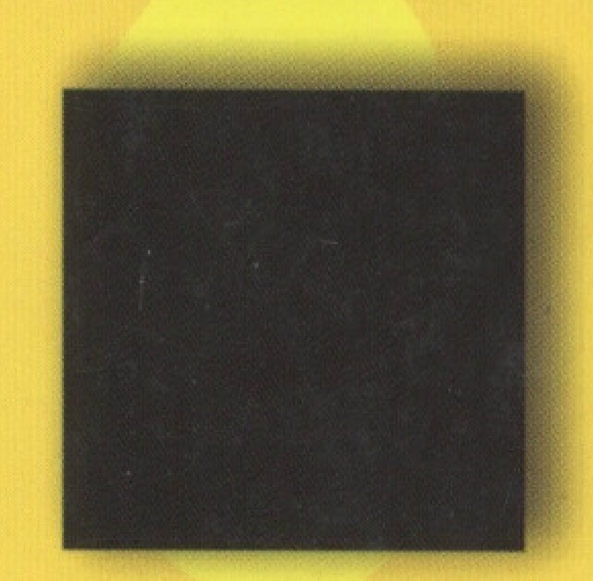
■网络时代

3款即时通讯软件评测报告



■攻城略地

新剑侠情缘



5款新游戏前瞻报道

猪兔大战、永无宁日、不灭的传说

龙族——绝战天下

金庸群侠传Online——决战光明顶

烈火中的体验

【实用软件】

Windows XP为什么被称为“迄今为止最优秀的操作系统”？据闻其兼容性、安全性和可靠性无与伦比。那么，其稳定性究竟如何？请看由晶合实验室制作的专业评测报告：烈火中的体验——Windows XP稳定性极限测试……



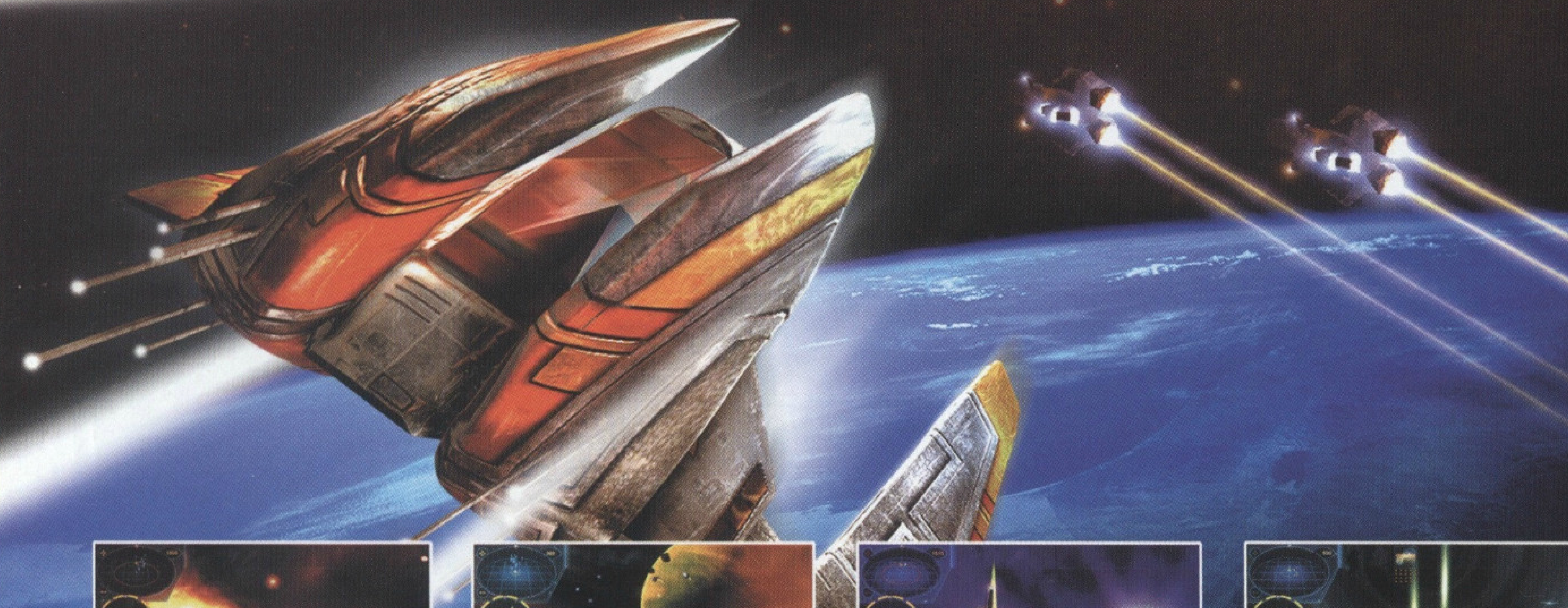


ISSN 1007-0060
02>
9 771007 006005

零售价：￥6.50元

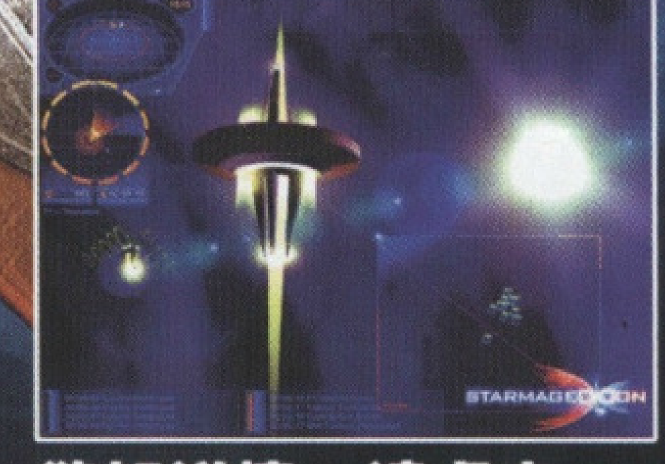

SAMSUNG
三星电子
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited.
三星数字世界欢迎您
攒机者 快乐着
简约时尚 名门之秀
三星151S液晶显示器
让快乐随心而来
三星液晶显示器
SAMSUNG
www.samsungmonitor.com.cn
三星 Sync Master 151S
高保真图像显示，让精彩纤毫必现。超薄机身，优雅酷炫合而为一。内置电源、右置式按键，操作更加得心应手。三种颜色外壳供您选择，全面彰显个人品位。极佳性价比，令您以更小的支出，获取超乎想象的心灵体验。
• 15"完全可视屏幕
• 最大分辨率: 1024x768@75Hz
• 水平频率: 30~61kHz
• 亮度平均: 250cd/m2
• 对比度: 330:1
• 响应时间全程: 25ms
• 快速而准确的自动调节功能
• 70° /70° /60° /60° 视角
• 绝对无闪烁
• TCO99:银色，象牙色/TCO95黑色/NUTEK认证
• 可选USB-Hub
• 色彩软件(Colorific S/W)
• 三种颜色外壳(象牙色，黑，银)
2001.12.15-2002.2.15期间买任何一款三星液晶显示器，即可获赠以下任何一种全年杂志：
时尚(先生、伊人、家居、健康) Newton科学世界 汽车杂志 微型计算机 MicroComputer CHIP新电脑


被国外权威媒体评为 2002 年第一季度最值得期待的十款游戏之一

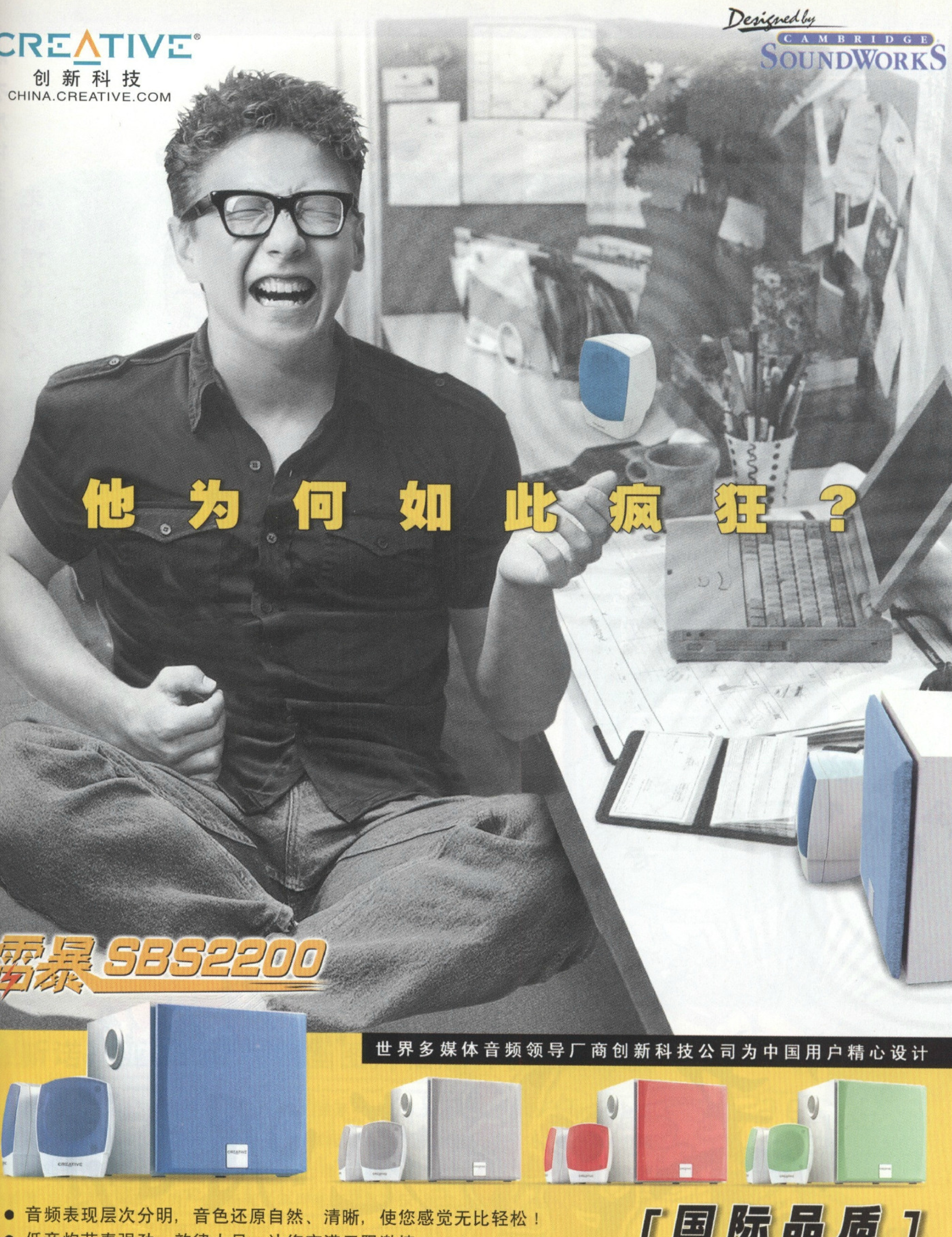



STARMAGEDDON


STARMAGEDDON


STARMAGEDDON


STARMAGEDDON



CREATIVE
创新科技
CHINA.CREATIVE.COM
Designed by
CAMBRIDGE
SOUNDWORKS
他为何如此疯狂？
雷暴 SBS2200
世界多媒体音频领导厂商创新科技公司为中国用户精心设计
● 音频表现层次分明，音色还原自然、清晰，使您感觉无比轻松！
● 低音炮节奏强劲、韵律十足，让您充满无限激情！


夺倚天 霸屠龙 武林至尊谁不从
光明顶 暗潮涌 八方英豪生死共
光明顶代言人——周迅
问谁能天下无敌？
看谁能一战成名！
金庸群侠传 Online
决战光明顶
资料片
金庸原著改编
网络游戏
2002年1月18日隆重登场 敬请期待
游龙在线网
www.online-game.com.cn
智冠电子
www.soft-world.com.cn



图片信息我自画 精彩创意得表达

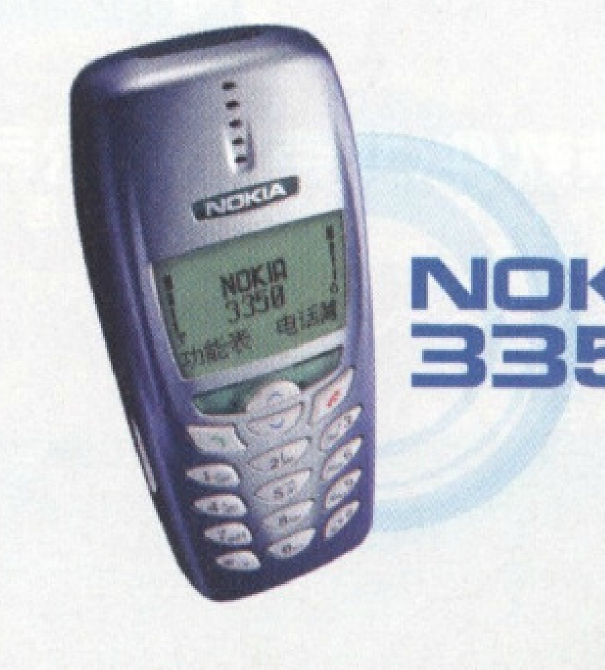
操作 返回

全新诺基亚3350 ≫自画图片信息，沟通显创意

生活多彩多姿，沟通又岂能平淡无创意。我们秉承科技以人为本的设计理念，为你带来全新诺基亚3350。它独创自画图片信息*功能，让你能随时捕捉生活灵感，画出自己心意；新游戏使你处处拥有轻松心态；"跳跃"的背景灯光提示，更显你的活力；而多达150个条目的内置电话簿，定能满足你交游的广阔；新配的高清晰度屏幕显示，更是令沟通悦目舒心。科技创造全新的沟通方式，这正是诺基亚3350的令人耳目一新之处。



诺基亚全国客户服务网络，为您带来专业化全心服务。
客户服务热线：(010)(020)(021)－9500 0123



*只有具备图片信息功能的手机才能接收和显示图片信息，并需网络支持

www.nokia.com.cn



第三波软件新春贺岁片
三國趙雲傳
笑傲江湖贰
五岳
SWORDMAN
ICEWIND DALE HEART OF WINTER
冰风谷
寒冬之心
简体中文版
第三波
BIOWARE
第三波
洛克人大戰
CAPCOM
异形猎人
ZAX
THE ALIEN HUNTER
捉鬼大富翁
第三波軟件(北京)有限公司
地址：北京市车公庄西路乙 19 号华通大厦 B 座
北楼 323 室　邮编：100044
电话：(010)88018833　传真：(010)88018233
E-mail: acertwp@public.east.cn.net
上海分公司：
地址：上海市瑞金南路 1 号海兴广场 16H
邮编：200023　传真：(021)54521019
电话：(021)64223192
广州办事处：
地址：广州市天河区龙口东路 363 号宝供大厦
703 室　邮编：510635
电话：(020)38482005　传真：(020)38482069

《月影传说》原班人马倾力奉献，本系列最经典大作浴火重现





新剑侠情缘

- 动人剧情，完美再现——完美再现《剑侠情缘Ⅰ》宏大、丰富、富于变化的剧情。
- 精彩战斗，招式华丽——秉承《月影传说》的先进技术，招式流畅，一举一动绝无拖沓之感。
- 山水清灵，景色秀美——完美再现南宋初年的神州大地风貌：洞庭湖、剑门关、五夷山、长安城，精雕细刻，栩栩如生。
- 扑朔迷离，结局迥异——选择不同剧情分支会导致不同的结局出现，直到看到所有结局，方才知道全部剧情的底细。

过新年玩新剑侠，更多惊喜等着你

惊喜 1：标准版——2CD 49 元 超值赠送西山居研发人员的全体签名精美四开游戏人物海报一张。

惊喜 2：豪华版——3CD 99 元 附赠 7 重贺礼 附赠独孤剑的随身利器——巨阙剑模型一把，精美的《新剑侠情缘》画册、精美地图挂幅、官方攻略、人物手帕、本游戏的原声 CD 及游戏人物台历。

重贺礼

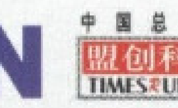




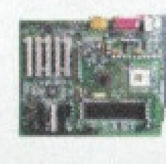
连环 惊喜：凡寄回回执卡的用户，即可参加“剑侠主板”大抽奖活动，奖品：剑侠主题的奔腾 4 主板套装。新年交好运，尽在新剑侠。

12 月 15 日，标准版、豪华版、官方攻略全面上市 欢迎访问本游戏新浪网专区：http://games.sina.com.cn/zhuanqu/xjxqy

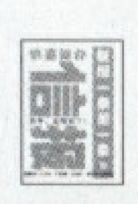
特别鸣谢







盟创科技特别推出 P4X266 “新剑侠情缘” 主题主板
——泰安 S2266，全国限量销售 1000 片



感谢北京娱乐信报大力支持

《金山游侠III》贺岁版上市，新增 20 个热门游戏的攻略及修改器。同贺《金山画王 2002》同期上市，零售价 58 元。

件股份有限公司 地址：北京市 9605 信箱 (100086) 网址：www.kingsoft.net 传真：010-62638287 客户服务热线：010-86243222 免费热线：800-810-5770(北京)
支持联系方式：support@kingsoft.net 经销商订货热线：010-62638312 OEM 授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net 总机：010-62524868 OEM 热线：分机 248

这是一场圣战！——艾森豪威尔将军，D-Day

" YOU ARE ABOUT TO EMBARK UPON THE GREAT CRUSADE."

General Dwight D.Eisenhower,D-Day

MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT™

无论纳粹的炮火如何怒吼，也无论有多少炮弹倾泻在冲锋舟的周围，指挥官的命令永远是对胜利的承诺。诺曼底不过是枪口下的一缕清烟。地狱般的奥马哈海滩也会被无情的粉碎。哪怕被海浪、沙滩吞噬，哪怕周围满是恐惧和倒下的战友，你都要放弃对现实的幻想，为生命而战。踏着麦克·鲍威尔上尉的足迹，纵横在从北非到挪威的战场，参加大大小小的六场战役和十八个任务。战争让懦夫走开，你有足够的勇气吗？

你准备好了吗？

最酷的FPS游戏即将

你不是在游戏，你是正义的志愿者

www.mohaa.ea.com

荣誉勋章
联合袭击
中文版

EA GAMES

EA ELECTRONIC ARTS 电子艺界™

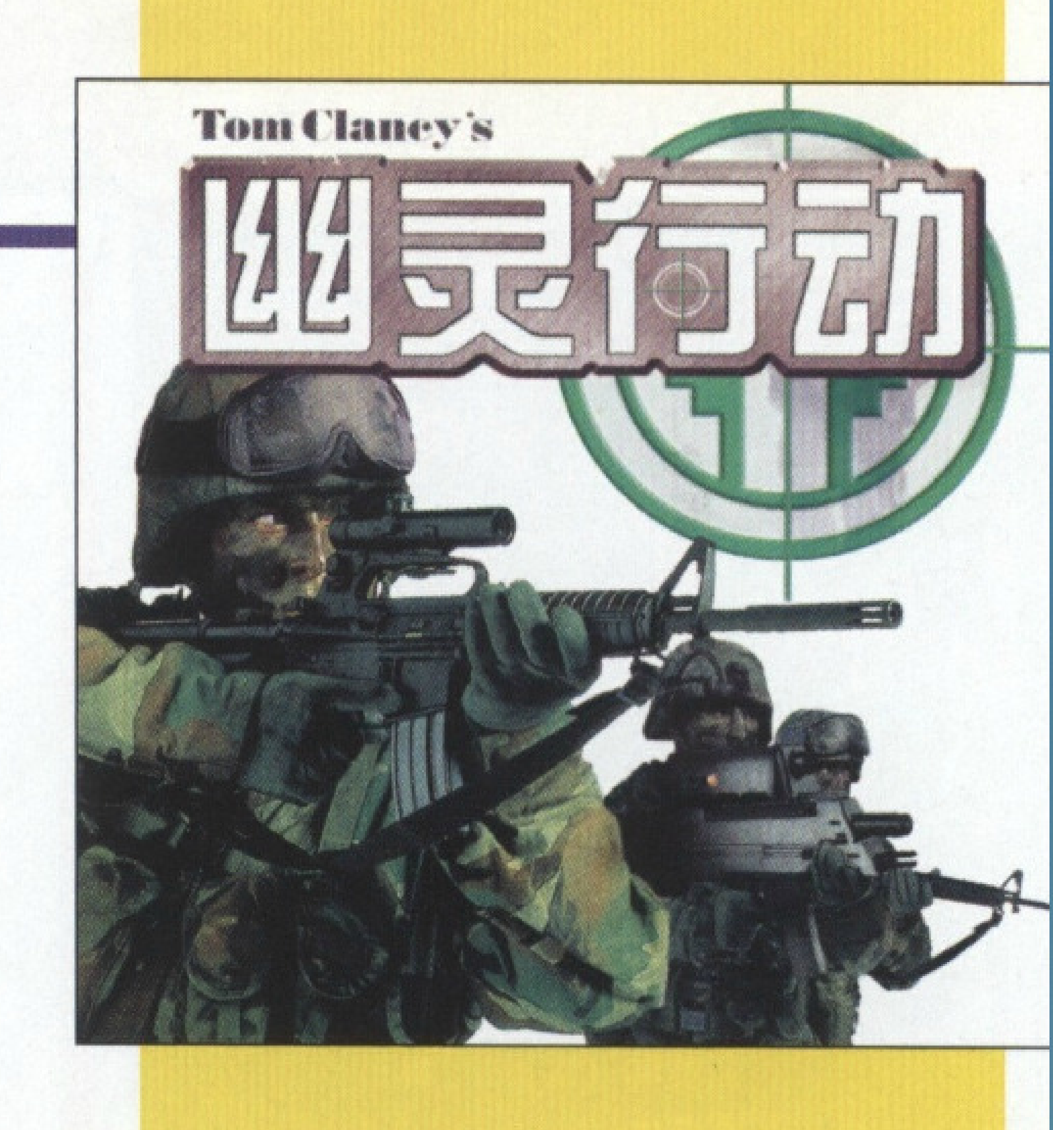
电子艺界有限公司北京办事处
地址：北京市首体南路6号新世纪饭店写字楼1058室（100044）
电话：010-68492168 传真：010-68492169
网站：www.ea.com.cn

幽灵行动（又名惊爆911）

彩虹六号》原班人马年度军事题材大作

8元 简体中文版 2002年1月上市

- 游戏场景庞大，贴图精细
- 追加了野战用强力装备
- 经典的单人团队作战系统
- 游戏的AI特别是恐怖分子实现的近乎完美

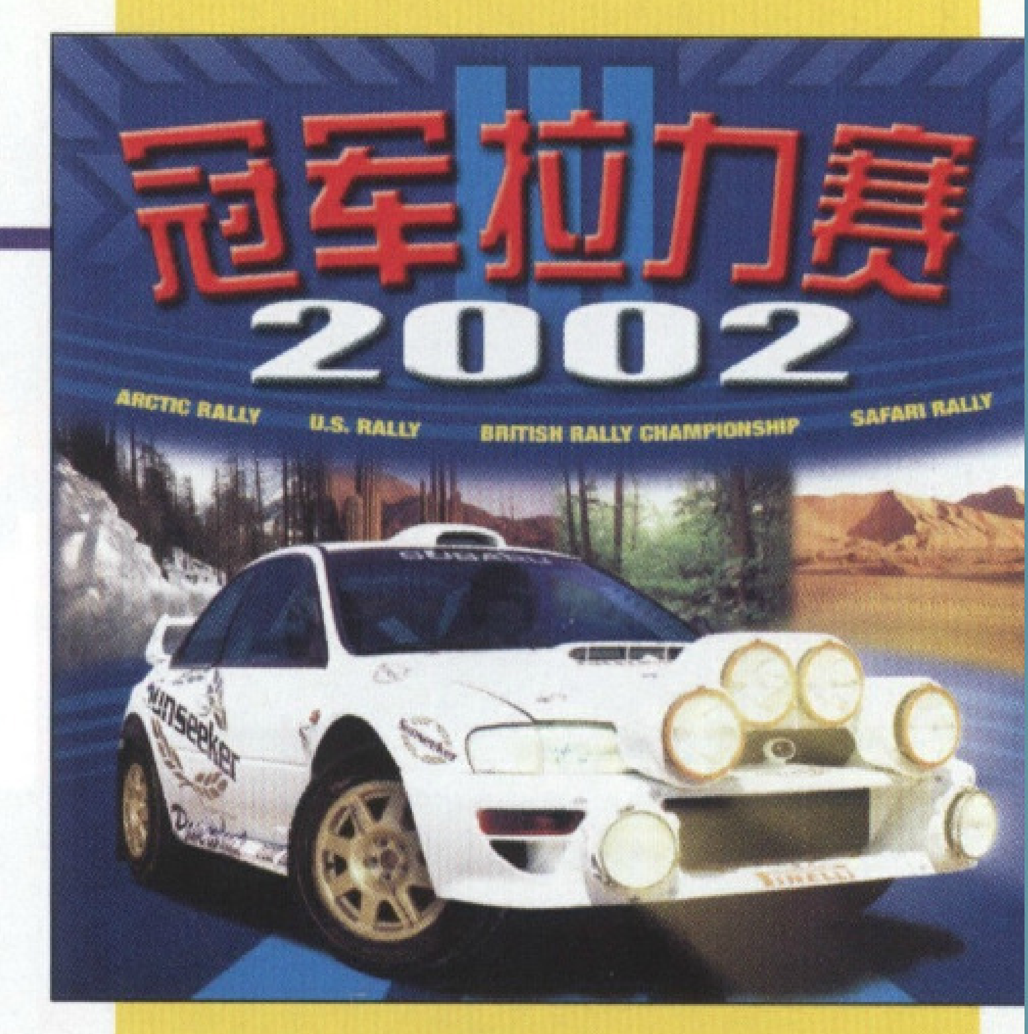


冠军拉力赛2002

让你体验真实的拉力赛事！

8元 2002年1月上市

- 百万拉力赛车游戏系列的第六作
- 收录了世界四大拉力赛事，超过24条各俱特色的真实赛道以及28家世界知名汽车生产厂商2002年度的最新赛车及更新资料
- 游戏亦大幅加强了赛车部件设置及赛车损坏系统
- 游戏模式丰富， 包括极俱挑战性的多人网络赛事模式



过山车大亨：快乐天地

只要你想得到，你就做得到！世界顶级过山车等你造！

8元 2CD 简体中文版 2002年1月上市

- 多种更富挑战性、刺激性的过山车，甚至包括历史上大量著名的过山车都将在游戏中出现。
- 提供更强大的工具，让你展开自己想象的翅膀，设计出世界一流的过山车。
- 全新的热带雨林、侏罗纪等主题模式同时伴随着25个全新任务可供选择。





主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　　长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务） 林菁
主　　编 高庆生
副 主 编 裘聿纲

编 辑 部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 余蕾
田震 李广才 任然 李建军
专题记者 汪铁 戴军辉 郭都
美术总监 祁津忆
本期责编 任然
电　　话 86-10-88118588-1200
传　　真 86-10-88135594
新闻热线 86-10-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051
广 告 部 李诚（主任）
李怀颖 霍虹 苏靖 蔡蕊
尹博 李迎新
电　　话 86-10-88118588-8000
传　　真 86-10-88135604
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 86-10-88135613
传　　真 86-10-88135614

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司
电　　话 86-10-88118588-6000
平面设计 宫健 林静 黄莺
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局

邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱
电　　话 86-10-82634107/82634092
邮政编码 100089
国外发行 中国国际图书贸易总公司
（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2002年01月16日
零 售 价 人民币6.50元
港币13.00元
美元4.66元

新闻速递
15 信息速递
18 产品快报

新品初评
20 升技KR7A-RAID主板
21 ELSA影雷者516 TV-Out显卡
22 华硕S8600笔记本电脑
23 创新雷暴SBS2200音箱
24 永中Office

专栏评述
25 不一样的年代——2001 IT全接触

时至今日，我们终于惊奇地发现了自己正面对着科幻小说中所描述的那种可能：电子即将碰撞出光的火花，更加智能化、网络化的桌面操作系统最终将拥有某种“虚拟的高超智慧”，地理意义上的此岸与彼岸将不再有任何意义，就是这样只需轻轻一点，我们就已经在碰触着无限的美妙可能。

实用软件
34 烈火中的体验——Windows XP稳定性极限测试
46 全力挑战QQ2000——MSN Messenger 4.5全新体验
52 中国共享软件

这次测试与以往有些不同，读者既不会看到大量枯燥的数据，也不用费劲去理解各种专业术语，因为我们所要实现的是完全拟真各种用户环境。也就是说我们要像实际用户那样实实在在地去使用XP，所以我们遇到的各种问题也就是你在使用XP时可能会遇到的，而且我们还会在XP上应用大量的流行软硬件，只有这样，得出的结论才是对读者最有价值的。

硬件评析
57 小虫DIY记
62 存储新境界——高性能硬盘唾手可得
65 中关村视野
67 攒机周边动态

网络时代
68 沟通，随心所欲——3款即时通讯软件评测报告

即时通讯软件可以说是目前我国上网用户使用率最高的软件，无论是老牌的ICQ，还是国内用户量第一的QQ，以及微软的MSN都是大众关注的焦点，但是它们之间究竟各有什么特点，在技术上有何差距，一般人并不十分清楚。为此，《大众软件》编辑部策划了一篇即时通讯软件性能评测的专题，希望读者在看完专题文章之后，对于目前的即时通讯软件有一个清晰的了解，看清QQ目前的优势与不足，以及未来的出路。

应用心得
80 Windows XP使用小技巧几则
81 更好地使用ACDZip
82 浏览字库的绝佳工具AMP Font Viewer
83 让Word也具有WPS特殊功能
85 给你的右键菜单减肥
86 数码相机拍照实用技巧6则

问题交流 87

读编往来
90 来信照登
91 大众论坛
92 大众闲话——锐
93 征稿启事

游戏剧场
94 我的三国游戏
——《兵法之三国争战史》（二）



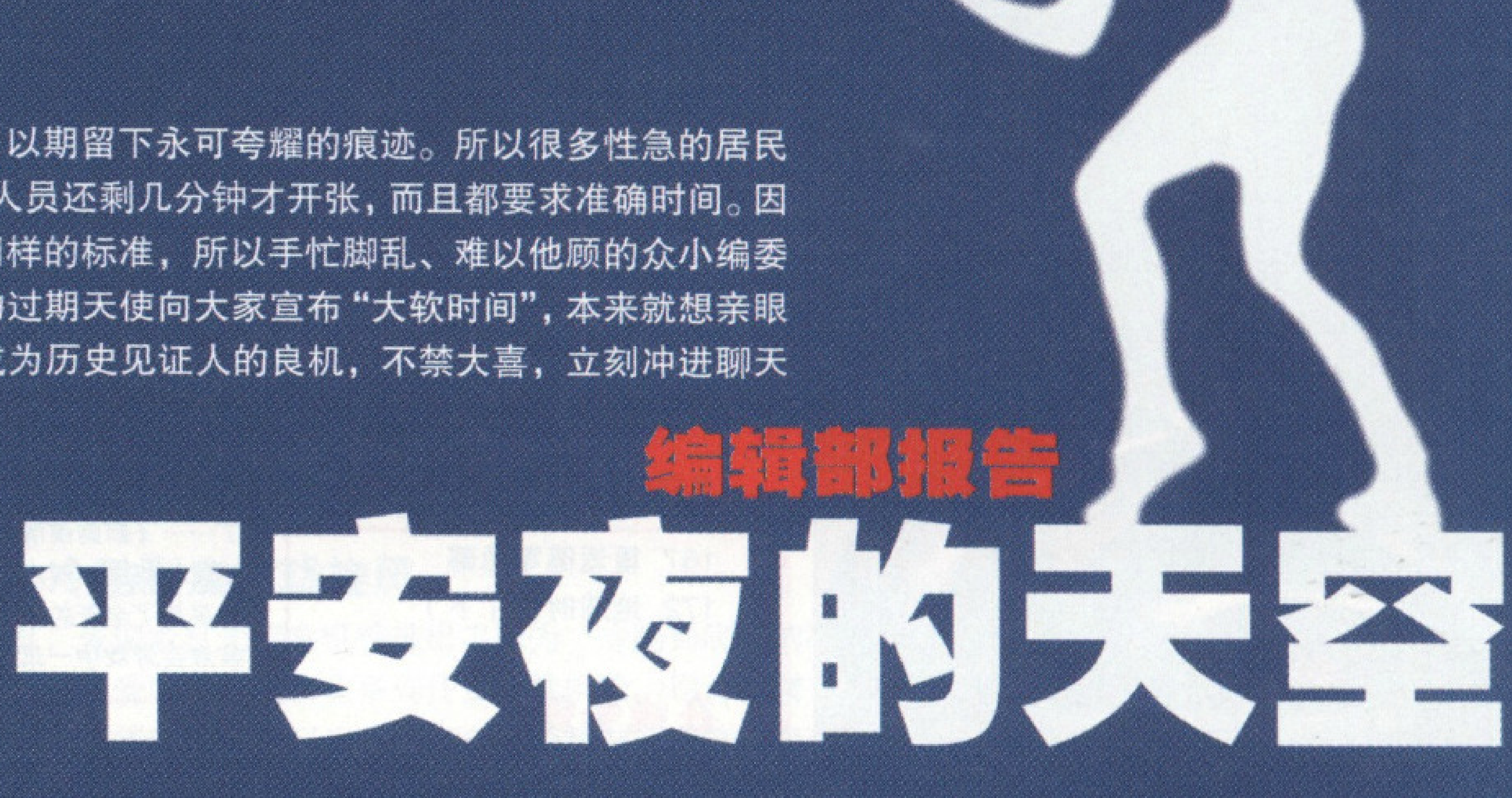
2001年12月24日24点整，平安夜的天空中虽然没有飘雪，但在居民们期待已久的目光里，晶合后院XP版终于徐徐拉开了帷幕，露出了她那颇具神秘色彩的面目。和其他值得纪念的时刻一样，这一刻也发生了许多有趣的事件。

狂人“难产”

由于晶合后院新版本全面更动，改变的地方非常多，所以直到临上传前的半小时，狂人仍然不给众同事们一丝好看点的笑容，苦着脸自顾自地在键盘上忙乱着。急得留在后院聊天室里的Ben和蓝桥一边连声安抚不堪等待的众居民，一边拼命大叫：“狂狂，能不能快点，生孩子难产也没你这么艰苦吧？”狂人在百忙之中应了一句：“我这个孩子可不好生。”蓝桥随即把此言转告大家，众人不禁默默点头，恍然大悟——原来狂人“难产”。讨论重点顿时转向诸如该请多少稳婆、护理以及狂狂一次到底能生几胎之类的话题上，最后光华公子源氏被评为最佳“助产士”。

“过期”被踢

很多居民都急于第一个冲进新后院，以期留下永可夸耀的痕迹。所以很多性急的居民屡屡在QQ上、在聊天室里追问管理人员还剩几分钟才开张，而且都要求准确时间。因为大软内部使用一个域，时钟都是同样的标准，所以手忙脚乱、难以他顾的众小编委托当时正在编辑部使用另一台机器的过期天使向大家宣布“大软时间”，本来就想亲眼看到新后院诞生的过期MM见有此成为历史见证人的良机，不禁大喜，立刻冲进聊天室，得意洋洋地高喊：“大家过来跟我对表，对表、对表，快对表……咦，我怎么出来了？”原来聊天室系统里ken挂了个机器人管理员，它那简单的头脑判断过期天使使用相同的字段——“对表”进行刷版，于是立即铁面无私地踢出一脚……还顺手封了她的IP。



编辑部报告
平安夜的天空

“第一”之争

很多居民进入后院后都纷纷叫嚣着“我是第一”，然后发出自己的贴子，然后再一看，这会儿功夫前面已经有了很多贴子……晶合网校版的版副思维是个幸运的人，他可以算是第一个冲进狂人“允许的”社区，发出一贴“我是第一个进来的！有奖没有？？”。他的这个贴子随即被跟进去的阿飞给删除了，罪名是：重复灌水。思维一看，果然，坛子上有两篇一样的。除了自己这篇，前面还有一个贴子：“恭喜改版！”，署名是“wf”，不禁大哭，要不是贪图奖品多写了几个字，怎么也不会把第一拱手让于他人啊！

事后查阅数据库，发现第一个进来发贴的是ieff，wf只勉强排名第10，但不幸的是前9位都被狂人以灌水罪名删除。

黑暗的蛋炒饭

后院改版，网络组的众小编们责无旁贷地留守在编辑部里，忙着回复众网友的各种问题并收集着大家对于新版后院的意见，一不留神时钟已经指向了25日凌晨2点。此时正在社区里玩得不亦乐乎的黑暗老大看到大家仍在忙碌，便假惺惺地在论坛上发了个帖子，大意是说大家辛苦了，回头我请大家吃蛋云云。看到此帖大家自然是敢怒而不敢言——那可是黑暗老大，你敢不吃他的蛋，他就敢给你好看。还是狂人聪明，悄悄潜入数据库，偷梁换柱将黑暗帖子里的“吃蛋”改成了“吃饭”，于是大家窃笑不已，心想黑暗老大这回终于要破财了。没成想就在大家七嘴八舌地争论着是吃王八宴还是满汉全席的时候，溜达一圈回来的黑暗看到自己的帖子被人篡改，大惊失色，连忙打开帖子编辑器，将“吃饭”再改成“吃蛋炒饭”，这才心满意足地上床睡觉了。不过他却没有听见隔壁网络组里“咕咚”之声响成一片……

walker@popsoft.com.cn

完成于2001年12月26日14时46分



专题企划

125 宝贝，你今天魔力了没有？

一股神奇的力量把我召唤到了一个陌生的世界，同身边的老者交谈后得知这里是法兰王国，这里的国王因为魔族作乱而想从异世界召唤救世主来拯救世界，而我，就是救世主吗？
为了证明这一点，我必须前往灵堂去拿死者的戒指，我的冒险历程也就这样开始了……

晶合通讯

146 游戏新闻眼
147 晶合时评

前线地带

148 金庸群侠传Online——决战光明顶
149 不灭的传说
150 永无宁日
151 猪兔大战
152 龙族——决战天下
@游戏试炼场
153 帝国在线

锋利的盾

155 幻翼传说——露卡的魔兽合成教室
157 搜魂使者2

攻城略地

160 新剑侠情缘

南宋年间，金国挟徽、钦二帝夺取了大宋半壁江山，史为靖康之耻。幸好爱国将领岳飞、韩世忠等为国浴血奋战，才使大宋江山得以保留。公元1139年，金国宰相鞑懒莫明地被人刺杀，而我们的故事就从这里开始了……《新剑侠情缘》是当年老《剑侠情缘》的重新打造版，在剧情、支线、机关、对白等方面都保持了原汁原味，而在游戏画面、图像引擎上采用了全新的设计，这样的“老戏新唱”成功与否，还需要各位玩家亲自在游戏中一试高低。

167 重返德军总部
172 地球时代（下）

在线争锋

179 WCG世界电子竞技大赛专题报道

全世界顶尖PCGamer的聚会——The World Cyb Games（世界电子竞技大赛）于2001年12月9日汉城落下了帷幕。共有37个国家的400多名游戏业高手在4天内进行了激烈的角逐，WCG大赛为世界电脑游戏爱好者提供了一个交流的舞台，极地推动了电子竞技的发展。在这次WCG中，中选手取得了2金1铜的优异成绩，位居奖牌榜第位。这是中国选手在世界性比赛中取得的历史最成绩，全中国的玩家都为我们的选手感到自豪。

181 石器时代2.0——家族开拓史任务及经验谈

游园惊梦

185 登上FIFA之顶峰

有字天书

187-188 补丁铺
《新剑侠情缘》超级补丁包
《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》v1.09d升级档补丁包
《幽城幻剑录》官方游戏剧情更新档
《重返德军总部》网络联机补丁
《反恐精英》v1.3版多功能汉化包第二版
FIFA2002球员升级档v1.0

189 秘技屋
《星球大战——银河战场》最新秘技／《新仙剑奇侠传》最快结束敌方生命／《盟军敢死队之“袖里藏刀”／《傲世三国——三分天下》／《重返德军总部》通关秘技／《战斗家》

TOPTEN 190



信息速递

■本刊记者 司马平安

半月聚焦

■ 由于已探知Windows XP中存在三种严重的安全漏洞，因此微软公司要求用户尽快更新系统。

■ Maxtor公司的星钻三代160GB硬盘于近期在我国上市。

■ Intel公司表示将于2002年初对P4处理器价格进行第二次下调，降幅在10%到15%不等。

■ 微软公司就Lindows公司名称问题在华盛顿州西部法院提出起诉，要求Lindows公司停止使用目前的名字并支付一笔数目没有公开的赔偿金。

■ 新年时期，一种伪装成“节日问候”的新型电脑病毒日前被欧美国家的安全部门截获。这是一种类似蠕虫病毒的新型病毒，可利用个人电脑邮件系统进行自动传播。

■ 据悉，中国将投入十多亿元建设国家数字图书馆，该项目已被列为中国“十五”计划重点建设项目。

■ 市场调研公司Frost & Sullivan于近期发布的一份调研报告显示，使用方便的互联网网站和电子邮件将对800和其他号码的免费电话形成严峻的挑战。

■ 惠普和康柏公司的CFO都于近期表示，两家公司的合并条款是已经拟定好的，不可能进行修改。

■ 中国联通公司已于2002年1月8日推出CDMA服务，首期网络将可覆盖1500万名用户。另据悉，上海联通的预放号准备工作已经就绪，首期将有50万个号码投入市场。

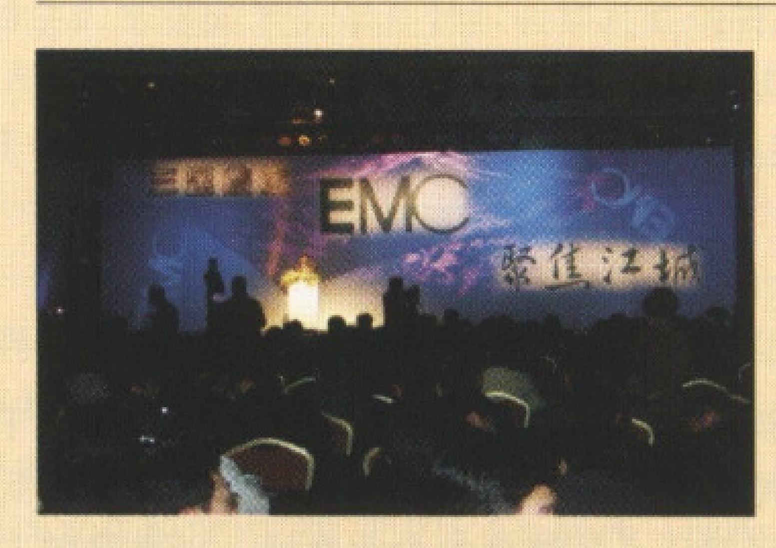
■ 联想公司近期证实，其正在与铜箔制造商Kingboard Chemical就出售唯一一家电路板工厂进行谈判。

■ 蓝牙标准化组织——Bluetooth Special Interest Group（SIG）的工作小组Human Input Devices于近期公布了鼠标与键盘等输入设备（human input devices）的蓝牙标准。

■ 微软发布了让Windows NT Server 4.0退役的时间表，所有的销售工作将在2003年7月底中止。此后，企业需要付费才能得到微软对Windows NT Server 4.0的支持。

■ 海尔电脑再度牵手诸城教委

近期，在山东诸城教委的商用电脑公开招标中，海尔的快龙、育龙等三款投标电脑全部中标。这是海尔电脑继2001年8月与诸城教委签订千台商用电脑订单之后的又一次合作。预计此项订单涉及金额将达到300万元。这次招标是诸城教委为进一步推进教育系统的网络建设而举办的。上次合作，海尔电脑按订单交付使用后，定期回访、个性化培训等完善的服务系统给山东诸城教委留下了深刻的印象，所以此次招标中，诸城教委就特别倾心于海尔电脑。而海尔电脑更针对诸城教委的实际需求和以往合作中的经验，提出在诸城地区设服务维修站，以便随时为该地区的电脑用户提供及时、快捷的维修服务。同时，为了更好地服务用户，服务维修站还将保留一定数量的常用配件。教委的有关负责人在听取了海尔电脑有关人员对售后服务系统的详细介绍后说：“海尔的售后服务系统中都已经制定出明确的服务程序和服务标准，大家以后不必为该产品的售后而担忧。”



■ EMC武汉生产基地投入使用

2001年12月16日，“三足鼎立，恒冠EMC聚焦江城——EMC新闻发布会”在武汉隆重举行，会上EMC所属的唯冠集团宣布其在武汉建立的生产基地正式投入使用，并从即日起，EMC将以武汉为生产、物流和服务中心，全力进军中国市场。EMC此举无疑使中国的显示器制造中心形成三足鼎立之势：EMC立足华中；三星立足华北；飞利浦、LG立足华东。据唯冠高层人士表示，此次会议后，EMC将正式转到恒冠电子旗下，则其渴望凭借武汉的地理优势和恒冠的资金实力，对市场发起更猛烈的冲击。

■ 冷酷到底和珑旋风

近日，爱国者月光宝盒机箱推出主题为“冷酷到底”的冬日倾情大礼送活动。凡在活动期间购买爱国者月光宝盒系列任意一款机箱，均可获赠“风之翼”蓝色魅力机箱散热风扇一只。华旗资讯专门为月光宝盒机箱特制的此款风扇，采用滚珠轴承，以高转速为机箱内部带来永远低温的效果。风扇的外观十分酷眩，采用硬质全透明的宝石蓝色塑料制成，与机箱相映成辉。爱国者显示器也在全国范围内掀起主题为“珑旋风”的岁末迎新降价活动。此次降价的主角是爱国者自然窗788FD纯平显示器，该款显示器在原有价格的基础上降价300元，以1999元的超值价格面向广大消费者。自然窗788FD采用世界知名显管三菱钻石珑显像管，0.25mm 栅距，最高分辨率高达1600×1200（逐行），在1280×1024分辨率下拥有75Hz的最大刷新频率，在1024×768常用模式下刷新率达85Hz，行频为30～86kHz，场频为50～160Hz，拥有160MHz的高带宽。该款显示器采用折射视觉补偿技术，彻底消除了内凹感，带来真实的纯平显示界面。同时，该款显示器通过了严格的TCO99国际低辐射认证。

■ 华硕S8系列笔记本准万元特卖

华硕推出的“千禧风尚”S8系列笔记本电脑以其轻薄时尚的设计理念，为一向秉持传统外观设计的笔记本市场抹上了一笔靓丽的色彩，但是就连华硕也承认，这款专为时尚SOHO一族和白领丽人设计的笔记本电脑在国内市场的销售并不是一帆风顺的，最重要的因素莫过于两点：一是国内还没有形成这样一群成熟的用户群体，绝对用户数量自然受到限制；二是此类机型的售价一般比较昂贵，难于普及。但是华硕始终坚信，随着市场的成熟，用户的观念也会改变。为了加速这样的进程，在其它机型全面下调价格的同时，华硕S8轻薄全外挂系列笔记本电脑也进行了大刀阔斧的调价，其中S8665由原先的12 600元降低到10 999元，此准万元特卖价无疑会加快超薄笔记本电脑产品的销售进程，进而促进更大的用户群体的形成。特卖时间有限，提醒时尚前卫的移动办公一族和学生用户千万不要错失购买良机。



信息速递

千台液晶走入行业，明基再掀销售热潮

在2001年度一直备受市场关注的液晶显示器，终于在年底绽放于行业市场。据透露，液晶显示器主导厂商明基电通近期连获业大单，包括工商银行总行、广东联通、顺德国税、大连商品交易所等单位的近期订单总量已经超过千台，应用范围遍及电信银行、税务、广电、军队、政府办公等多个领域，成为岁末液晶显示器销售市场乃至整个IT销售市场的一大亮点。2001年度由于一些液晶显示器厂商的表现不尽人意，并因国际市场需求过旺，主要生产配件液晶面板的供需失衡，带动了液晶面板和液晶显示器产品的价格上扬，市场开始置疑"液晶时代即将到来"的说法。不过，从全年的销售数字和增长比例来看，液晶显示器仍然前景可观，据权威调查机构Display Search公布的数字，2001年国际市场液晶显示器的年度销量为1550万台，占整个年度显示器市场销售总量的15%，2000年的这一数字仅为6%，增长了150%；在国内，赛迪咨询的统计数字表明2001年前3个季度液晶显示器销售总量为11万台，也大大高于2000年全年2万台的销售量。

联想与小熊联手

最近，由联想QDI和小熊联手举办的"动心体验，真我感受"有奖征文活动拉开帷幕。本次征文活动的参赛作品要求与联想P2A主板或联想QDI六大创新技术相关，可为产品评论稿，某一项或几项技术的技术体验稿、试用手记、使用心得等。字数、文体不限。用户只需将个人信息与参赛文章一并发到指定信箱即可参加本次活动。本次活动准备了丰厚的奖品，设一等奖1名，奖品为价值1500元以上DVD机一台；二等奖2名，奖品为价值1000元以上的精美迷你音响一套；三等奖3名，奖品为价值500元以上CD机一台。

全向科技力推千兆级连技术

近日，国内宽带网络产品和应用提供商全向科技向中小企业用户力推一项新技术——千兆级连。此新技术为用户设计的方案在提供了同样高性能应用前提下，也最大程度地节省了成本。目前，可堆叠交换机受到一部分企业的青睐，因为它有良好的伸缩性和易于管理等优点。但对于那些信息化程度还不是很高的企业来说，以堆叠技术为主的解决方案，投入成本和产品价格都非常高，恐怕难以承受。而且一旦可堆叠主交换机出了问题，整个网络就会瘫痪，会给企业造成相当大的损失。全向科技为解决这一应用难题，首次提出了利用千兆级连技术来替代堆叠技术。千兆级连，就是交换机间的一种高速级连方式，利用高速的千兆端口连接交换机或服务器，实现端口之间近乎无阻塞的数据交换。QS8224I交换机就是在这种背景下研发出来的，它全面体现了这一技术，利用千兆主干进行级连可扩充性得到保证，用户没有必要拴在一个厂商上面。在此基础上，千兆交换机同时保持了网络的简单性，同时提供服务器的千兆连接端口。从可靠性的角度来看，即便千兆级连某交换机出问题，也只是仅有一部分计算机不能工作而已，不影响整个数据的传输。修复起来也同样简易，只要更换相应的交换机或模块就可以了。更重要的是，这种交换机比起可堆叠交换机成本要低很多。

实达系列交换机入围网通宽带选型

近日，在刚刚结束的中国网通总部全国驻地网交换机选型中，实达网络三款自主研发的交换机——楼道级S1916F+、楼宇级S1924F+和小区中心级交换机S2800，在竞标的13家厂商中脱颖而出，全部成功入围。这预示着实达网络将成为网通在宽带小区建设领域的重要设备供应商和合作伙伴；同时这也是继实达交换机大规模应用于山东电信和上海电信等国内大型宽带建设项目之后，实达网络在宽带建设领域取得的又一重大成果，它将进一步巩固实达网络等国产主流网络设备厂商在国内宽带市场的领先优势。此次入围的三款交换机都是实达网络根据国内社区宽带网络应用特点量身定制的产品，不仅继承了实达交换机高性能、大吞吐量、安全、稳定等特性，而且经过优化设计，在宽带小区网络应用的安全性和可管理性等方面具有更突出的表现。早在2001年5、6月份，此三款交换机就先后大规模应用于上海、山东电信的宽带小区建设中，投入使用后表现出极佳的稳定性，受到用户和运营商的高度称赞。此次选型是中国网通为2002年上半年在全国各省市大规模开展的宽带小区建设而作的一项准备工作。由于各地宽带小区建设投资巨大，对网络设备的需求庞大，吸引了众多国内外知名网络厂商，竞争十分激烈。

言论

"我最相信平衡，平衡是一种领导艺术，老的领导艺术已经不起作用了。"

——惠普CEO卡莉·菲奥里

"今天大家所使用的'金山网镖'当初差一点被定名为'金山毒镖'。"

——金山公司副总裁王

"其实资本家最知道钱不是万能的，至少它就不能自己变多。因此，这些资本家总是需要有人来帮助他们，使他们手中的钱增值。"

——点击科技总经理王志

"我们不是在要求法院停止Lindows制造产品。我们是指他们不应该使用可能使公众误解并且侵犯我们商标的名称。"

——微软发言人Jon Murchin

"如果微软声称人们会混淆微软公司和Lindows.com公司，我想根本就没有这种可能性。如果人们混淆了的话，只要记住那个不是犯垄断罪的公司就行了。"

——Lindows公司创始人迈克尔·罗伯

信息速递



环球

欧 盟：欧盟委员会在收到了欧洲CD-R厂商投诉后对中国台湾省的公司活动进行了调查，结果发现台湾光盘是以低于正常价格出售的，妨碍了公平竞争。因此，欧盟委员会一名官员说，欧盟将对所有的台湾产CD-R（可刻录光盘）征收反倾销税。

美 国：美国一个联邦地区法院裁定Adobe公司因涉及知识产权侵权问题，不得继续销售其InDesign出版的软件。这次被禁止销售的是InDesign 1.5版以及Adobe Design大全，后者是一个软件套件，包括InDesign在内。

美 国：美国联邦调查局（FBI）的一名发言人Paul Bresson证实，美国政府目前正在从事一项有争议的Internet“幻灯”侦察技术的研究，该项技术可以用于偷听嫌疑犯通过计算机之间的通讯。由于这一技术目前正处于研究中，因此Bresson没有透露更多的细节。

以色列：以色列警察署表示，被抓获的四名参与制造和散播Goner（将死者）病毒的青少年疑犯已经对其罪行供认不讳，他们均是年龄在15至16岁之间的高中生。根据以色列的法律，如果被证明有罪的话，四名少年犯将可能被判处3到5年监禁。

■ 美联达再掀降价风波

近日，深圳市美联达科技发展有限公司再次调低产品价格。“火箭炮”52×光驱的价格从318元降为299元，“喀秋莎”16× DVD光驱的价格从518元降为499元。力求用最低的价格带给消费者最好的产品。“火箭炮”52×短径光驱除因其长度较短可以节省更多的机箱空间外，也具有ABS动态平衡减振系统及超强纠错、兼容性强等先进功能。而“喀秋莎”16× DVD-ROM采用了全区设计，可兼容各区碟片。并超值赠送国际版POWER DVD 3.0软件。美联达科技表示，虽然产品售价降低，但是厂商绝对不会在降低产品性能或者减少附件方面做手脚。

■ 威盛、昂达全国十城市巡展拉开帷幕

日前，久负盛名的台湾威盛电子股份有限公司与广州昂达电子有限公司正式签署了昂达机构独家代理VIA自有品牌主板的授权协议，并于2001年12月15日拉开了“威盛电子，逐鹿中原，昂达机构，一马当先”VIA主板全国巡展活动的序幕，届时北京、上海、广州、沈阳、西安、成都、武汉、长沙、重庆、南京十大重点城市的消费者可现场一睹VIA自有品牌主板的迷人风采。本次巡展活动将现场展示VIA最新的四款自有品牌主板，其均采用了VIA的P4X266A芯片组，在性能上比它的前辈P4X266芯片组更为出色。这四款主板中包括带有的RAID功能和支持DVD硬件音效的VIA P4XB-RA主板；采用Micro-ATX结构支持AC'97声效芯片和10/100M通讯芯片的VIA P4XB-MA主板；非常标准、中规中举的VIA P4XB-SA主板以及采用了ATX结构的VIA P4X266 PE11-LA主板。

全国软件零售排行榜（2001年12月）

应用类		娱乐类	
1	瑞星2002	1	盟军敢死队2
2	KV3000	2	石器时代2.0
3	金山毒霸2001	3	千年Ⅱ
4	金山词霸2002	4	樱花大战2
5	豪杰超级解霸	5	真爱密码
6	东方快译XP	6	红月
7	东方网页王3	7	半条命－反恐怖精英
8	Norton2001网络安全特警	8	神秘岛3
9	平面设计不求人	9	公主的回忆
10	Tools电脑实用工具碟	10	神雕大侠
综合类			
1	电脑世纪行3	6	随心所欲说英语
2	洪恩GOGO 学英语全集	7	我爱背单词2001
3	从零开始学英语	8	开机就用＋开机就会
4	树人家庭教育软件新世纪	9	万事无忧
5	开天辟地3	10	游戏王卡通全集

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司的协助。

■ 艾崴科技召开三地产品研讨会

2001年12月中旬，国际著名的高端主板及SCSI卡制造商艾崴（台湾）科技联合Intel、美国Rambus标准协会以及著名内存制造商Kingstone等在北京、上海、深圳三地召开了基于860芯片组平台的产品研讨会。包括艾崴科技董事长苏苗显及Intel和Kingstone亚太高层人员在内的嘉宾就各自产品和技术在Intel 860芯片组和Intel Xeon CPU架构的平台上的应用进行了主题演讲。英特尔在2000年推出Pentium 4处理器之后，2001年5月正式推出新一代的高端处理器，同时更名为Intel Xeon（即Pentium 4 Xeon）。Xeon处理器的核心代号为“Foster”。在英特尔所有NetBurst架构处理器的系统平台上，目前只有Intel 860芯片组可支持双Foster系统。

■ 方正颐和厚礼回报用户

方正颐和笔记本电脑由2001年12月3日至2002年2月1日在全国范围内推出了空前的“款款精品、款款有礼”用户回报活动，涉及到了其正在热销的全线产品。最新推出的A210C、A280C笔记本电脑，将随机赠送一款精美的笔记本电脑专用包；其全内置中端产品A290C/D以及方正颐和A4系列笔记本电脑，将赠送价值600元的40M艾美加存储卡；A650D高端笔记本电脑，在活动期间购买可获赠价值1800元的日本“先锋”DVD播放机；T5500、T6200系列笔记本电脑则将随机赠送价值500元的USB软驱或40M艾美加存储卡，并加赠价值398元的笔记本电脑专用音箱。

产品快报

■本刊记者 司马平安

■ 华硕T9系列笔记本电脑

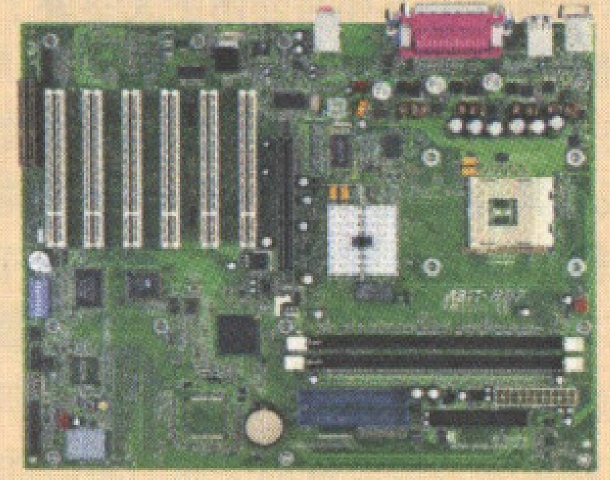


近日，华硕电脑发布了新的秘密武器——T9系列笔记本电脑，这是国内首创配备MP3数码随身听的机型。创意十足的MP3数码随身听不但可作为存储装置，也可独立使用，预计此举必将引起一新的使用者追逐MP3音乐的风波。T9系列的MP3数码随身听在笔记本电脑的关机状态下也可直接播放，经由合法的途径与转换软件，可轻松地制作或上网下载音乐、歌曲，内建的64M快闪内存可以录制10余首歌曲或音乐。此外，这台MP3数码随身听还支持即插即用的USB界面，可作为USB活动硬盘储存资料或是与其他电脑交换档案。

■ 泰铭P4主板

泰铭（国际）股份有限公司，在中国台湾省新上市了一款基于ALADDiN-P4芯片组的P4主板P4MB，专为支持DDR 333的高端P4平台、SDR 133和Ultra ATA133技术。前此泰铭推出的8IFE 845主板和曾经宣告代表泰铭进军自有品牌主板的815EP主板都让我们大开了眼界。ALADDiN-P4芯片组采用扬智最近为Intel新品开发出的PCI北桥芯片M1671，该芯片支持400MHz前端总线（FSB）的P4处理器。该主板同时提供了2个SDR 100/133高效存储器接口和2个DDR 200/266/333 DRAM接口。据称，最新的DDR 333存储器将启用2.7GB/秒的传输速率，它在综合提升系统存储器处理速度和增加系统性能方面，能使下一代北桥芯片拥有更高的带宽。此款主板基于以前DDR芯片组系列(ALADDiN-Pro 5和ALiMAGiK 1)的某些特性，为用户提供了更高的性能，以确保P4系统的稳定性和兼容性，从而使整个系统大大降低了功耗。

■ 升技845D主板



主板厂商升技（ABIT）好戏连台，自不久前推出极品主板KR7A－RAID引起发烧友轰动后，最近又以最新的支持DDR内存的P4主板BD7-RAID（采用845D芯片组）再次表现出升技的研发实力。目前所有的P4主板均采用三相电源设计，而在该主板上，升技独家使用了四相电源设计，可使系统温度明显下降，与其它P4主板相比降温可达10℃！另外，该主板还支持ATA133硬盘。该功能由主板上的HPT372控制芯片实现，它还支持磁盘阵列系统RAID功能，同时多配置2条IDE插槽，再加上原来主机板上就有的2组IDE，共可支持8个IDE设备。此外，BD7－RAID还完全支持Northwood核心的478针0.13μm工艺的P4 CPU，支持AGP 4× 1.5V，提供了6组PCI插槽、1组CNR插槽、3个USB端口，内建AC'97数字整合音效，提供2组184-pin DDR SDRAM插槽，最高支持2GB PC 1600或PC 2100规格DDR SDRAM。搭配升技全球专利Soft MenuTMⅢ系统，超频随心所欲。为了照顾追求高性价比的发烧友，升技还推出了相应的简化版本BD7，除了不带RAID功能和不支持ATA133外，其它均与BD7－RAID相同。**参考价格：BD7－RAID，1550元；BD7，1350元。**

■ 威盛P4X266A VIA品牌主板

在首届广州国际天河电脑节上，威盛内建P4X266加强版P4X266A芯片组的P4XB-RA及P4XB-SA主板非常引人注目。昂达机构于近日正式成为威盛自有品牌“VIA主板”在大陆地区的独家总代理，并全权负责VIA主板在大陆市场的推广、销售、售后服务等全方位的工作。另外，该主板由于P4与DDR搭配效能颇佳，再加上威盛P4X266主机板的售价不高（约800元人民币），大大低于只能支持SDRAM的845主机板，因此销售业绩格外突出。而相较于旧版的P4X266，近期推出的加强版P4X266A大幅强化了DDR的存取接口，可提供更高的频宽，并且可以搭配威盛最新的VT8233A南桥芯片；支持最新的Ultra ATA133硬盘传输规格，平均效能提升了20%。威盛VPSD部门此次推出的P4XB-RA与P4XB-SA主机板产品，采用标准的ATX尺寸设计，最高可支持达3GB的DDR 266内存，同时兼容2GHz以上全系列478针的P4处理器。

■ 红旗Linux企业级服务器系列

中科红旗软件公司在中国大饭店隆重召开“21世纪企业应用的新平台——红旗Linux企业级服务器3系列新品及应用发布会”，向与会人士展示了其面向企业级用户、构架安全、稳定信息系统的崭新平台。这是中科红旗在Linux服务器系统领域经过一年半力量与经验的积蓄，使Linux成长为足以构架新世纪企业应用信息系统强大的服务器产品。IBM、Sybase、Borland、Silverstream、洪恩软件、清华泰豪、上海时佑、开思等公司参加了本次发布会，展出了与红旗共同合作推出的解决方案。信息产业部电子信息产品管理司张琪司长还强调：“中国将大力支持软件产业的发展，而Linux是国家重点支持的软件之一。中科红旗作为国内的软件企业，为基础软件的开发和推广做了很多有益的工作，今天红旗Linux企业级服务器3系列新品的发布就是非常好的例证。”

数字化IT

1000：惠普宣布其中国软件中心正式入住上海金桥开发区，并同时宣布将招收1000名高级软件工程师。另据悉，中国惠普目前总共有1700名员工（不含合资厂）。

0.24%：从事电子商务服务的美国WebSideStory公司于近日对全球12.5万个Web网站的8000万用户的信息进行调查分析，结果显示目前因特网用户中使用Linux的用户才仅有0.24%。

720亿：AT&T公司于近日证实它将以720亿美元股票和债券价格把有线电视网营业部出让给竞争对手Comcast公司，从而结束了双方历时5个月的谈判，转让后Comcast将拥有2200万有线网络用户。

8848：8848把万泉河推上了法庭，原因是在8848业务拆分时，曾与万泉河签定过一份业务许可协议。协议规定：万泉河公司必须在2001年5月之前付给8848公司8848万美元，以获得8848品牌以及8848的技术系统等，而目前却只收到其三分之一。

30亿：互联网搜索引擎Google公司日前声称，目前它们所提供的www.google.com搜索引擎上的网页数量由原来的25亿个网页增加至30亿个，其中包括1981年之后出现的USE-NET新闻组。

两万：根据“全国整顿和规范市场经济秩序领导小组”公布的数据显示，截至目前全国已依法取缔近两万家营业性网吧和1.2万家电子游戏经营场所，销毁非法音像制品9005万张，收缴非法光盘及软件1.1亿张，清退营利性陪侍人员3.409人。

产品快报

■ 镭姬杀手7500LE版显卡

迪兰恒进近期将在全球发布名为镭姬杀手7500LE的显卡，这是ATI Radeon 7500的全球首家LE版本。该产品建构于ATI著名的Radeon 7500芯片之上，核心频率为250MHz，内存配备64M SDR显存。其市场定位十分清晰，主攻中端市场，与目前nVIDIA的MX400展开竞争。MX400是中端市场目前最主要的一款产品，但由于成本限制，此类产品一般不具备多头输出功能，而且核心工作频率不超过175MHz。而镭姬杀手7500LE无论从频率和速度上都超越了MX400，同时还拥有诸如DVD回放及HydraVision、TV OUT 、DVI 、T&L、Hyper Z等ATI丰富的功能，并依然保留了多头输出，性价比也很突出。迪兰恒进是台湾第三大制造厂商撼讯在大陆的品牌，也是目前ATI全球最为重要的合作伙伴。从它近期围绕7500/7200的一系列动作来看，首先将7500产品价格由1288元下调到了990元，随后推出了7200产品，接着又率先推出了7500经济版（866元），今天再次推出了镭姬杀手7500LE，从各个方面向nVIDIA以Ti和MX400为主的中高端市场展开了大规模的攻势，而与此同时又传出了Ti即将停产的消息。ATI与nVIDIA的竞争愈演愈烈，形式也变化莫测，看样子2002年的显卡市场真的要上演一场好戏了。

■ 摩西52速光驱

继推出摩西50速光驱之后，作为国内知名光驱品牌之一的摩西又推出了一款52速光驱。此款光驱保留了“六指降摩”的变速功能，同样轻按Play键，便会依次循环降速（由52速到32速到8速再到52速）。在做工用料方面，仍然是全钢机芯，但在降噪方面有了质的飞跃；读盘方面也表现优良，受到市场的普遍好评。值得一提的是，该光驱面板上标有“Moses 52×”字样。由此可见摩西电子在其自有品牌的外包装方面越来越注意，并且下了很大功夫。此款光驱的包装盒颜色与已往有很大的不同，采用洋红色为主色调，使人有耳目一新的感觉。其市场售价为288元，是性价比最好的光驱之一。

■ 轻骑兵B2680音箱



中北高科公司推出了一款新型音箱——“轻骑兵B2680”。这是一套典型的2.1 多媒体音箱产品，即整套音箱包括一只木质低音箱和两组塑体卫星箱。中北高科为B2680准备了多套配色方案，音箱体积大小适中，造型简洁大方、颇具风彩。低音箱体采用MDF中密度板制成，厚度尚可，基本能杜绝音染和谐振；面板采用万向式设计，并且将“电源开关”、“总音量”、“BASS低音”三大开关和音箱导向孔集中在箱体中线上，因此采用何种摆放方式均不影响功能调节。其卫星箱也具有同样功能，两组扇盾形的卫星箱，只要配合随机附送的金属卡座，既能平稳立于桌上，又能挂于墙面。它的中音表现非常好，中正平和，人声亲和力强。从2001年11月28日至2002年2月28日，凡购买该款音箱的用户，还有机会获得中北高科赞助的免费“赴韩助威”活动。**参考价格：228元。**

■ 海尔H系列MP3随身听



海尔H系列MP3随身听可以在32MB的闪存中存储64MB的歌曲，使用者不用再去绞尽脑汁安排存储空间，不必再面对售价高昂的扩展闪存而皱紧眉头。使用该随身听，只需用其配备的软件把格式转换成WMA格式，再下载到随身听中，就可以存储双倍的歌曲。WMA（Windows Media Audio）是微软公司在1999年推出的全新数字音频编码方式。由于此格式采用了与MP3不同的编码压缩方式，所以在低比特率时，其失真要远好于MP3，这也就决定了WMA可以拥有比MP3更大的压缩比。MP3的压缩前提是44kHz、16Bits、Stereo采样率的源文件，在这种采样率下，为了将人耳所能分辨出的差异控制在较为理想的范围内，压缩比只能在1:9 左右才行。在更高压缩比时，就会出现高音严重失真的现象。WMA格式所采用的编码方式则有效地避免了上述情况的发生，可以在最大程度上对帧丢失和数据错误进行修复，以保证声音的还原效果。在压缩比高达1:18 时，WMA提供的声音还原效果与1:9 压缩的MP3声音还原效果的差别是人耳分辨不出的。



图片新闻



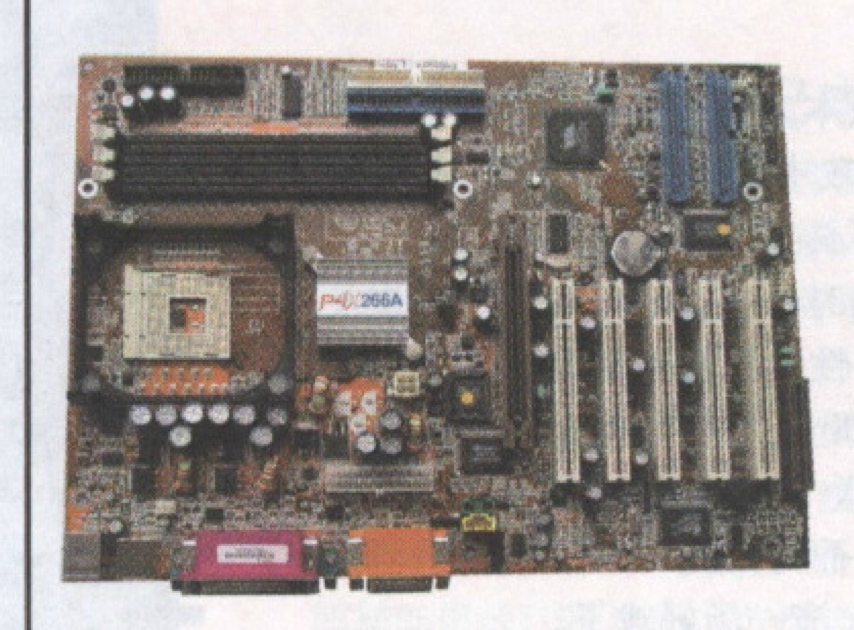
成都13岁的初二学生张星由于逃学上网长达25小时，导致视网膜脱落，现家长已将网吧老板告上法庭。

■ 金山亿邮防毒网关

2001年12月18日，金山软件公司和亿邮公司联合发布了“金山亿邮防毒网关”（K-EY Anti-Virus Gateway）。作为全面的企业邮件保护方案，它结合了金山公司先进的反病毒技术和亿邮公司在网络邮件解决方面的丰富经验，为企业解决了专业的邮件反病毒、防黑客、过滤含有害信息邮件的全面防护需要。K-EY具备自己独特的病毒特征库——可自动升级的金山毒霸最新病毒库，具备强大的实时监测和杀灭病毒功能。此外，它还能智能判断信件来源IP，阻挡垃圾邮件与邮件炸弹。

■ 瑞星发布2002网络版杀毒软件

北京瑞星科技股份有限公司近日推出新一代企业级应用产品——瑞星杀毒软件2002网络版。它是在继承原有瑞星网络版功能的基础上，全面提高了整体管理能力，并融入一系列全新独有技术而研发成功的适合国内企业应用的产品。此产品采用“分组分级式集中管理、分布式安全策略”的方式，成功实现了全网自动安装、全网自动升级、远程设置、远程报警、远程查杀病毒等功能，极大提高了网络抗病毒攻击的能力。



厂商：升技电脑
上市：2001年12月
售价：1560元
附件：主板、IDE缆线、USB扩展卡、热插拔硬盘阵列盒（可选）
推荐：★★★★☆



升技KR7A-RAID主板

在Socket-A系列主板中，采用VIA KT133A和AMD760芯片组的KT7A、KG7主板无疑是呼声最高的产品，然而在竞争对手竞相推出基于VIA KT266芯片组的主板时，ABIT却似乎无动于衷。兼容性、性能更为出色的KT266A的问世是所有AMD簇拥者的福音，几乎在同一时间，ABIT的“豪华产品”KR7A-RAID的亮相也令人耳目一新。

与KT7A、KG7相比，KR7A-RAID的整体布局并无大的变化。为了更好地“降服”AMD的新处理器Athlon XP，ABIT特意为其配备了醒目的超大型电容，当然诸如此类的“装备”必然会提升产品的制造成本。

KG7的成功已经说明4条DIMM内存插槽将成为DDR主板新的卖点之一，KR7A-RAID同样搭配了4条支持PC 1600/2100规格的DDR SDRAM内存插槽。ABIT在KT7主板上首创了三相电源回路设计，由于这能有效缓解主板供电回路过热的状况。KR7A-RAID采用了支持最新的硬盘传输规范ATA-133的IDE RAID控制器HighPoint372，据说与先前的版本相比，硬件本身的稳定性得到了改善。由于时间所限，我们未能针对RAID功能进行测试。

Realtek的560-266R时钟发生器可以支持200MHz DDR的频率，尽管目前（166MHz的DDR内存尚未找到用武之地）看起来似乎并无用处，但在一定程度上延长了产品的生命周期，对于超级发烧友这也应算是预留的DIY空间。从BL7-RAID（基于Intel 845芯片组）开始，ABIT启用了新的硬件侦错芯片，贴纸上只印有AC2001的标记，而且这次没有提供板载的DEBUG数字灯，关信息通过黄、绿、红三色指示灯来显示。

在主板BIOS中借由早已为人熟知SoftMenu Ⅲ可实现100～200MHz逐1MHz的线超频，此外还有许多很复杂的高级设置，需参用户手册方能顺利操作。针对Athlon XP处器，BIOS中除提供必要的5种市售频率规格外还允许用户自行选择外频＋倍频的组合，这样机后将显示处理器的实际时钟频率。倍频设置5×到13×，可以支持目前所有的AMD Athlon Duron处理器，而13×以上的选项预留支持未更高倍频的处理器。CPU Fast Command Deco中多了Ultra的选项，试用证明稳定性并不逊于Fast模式。

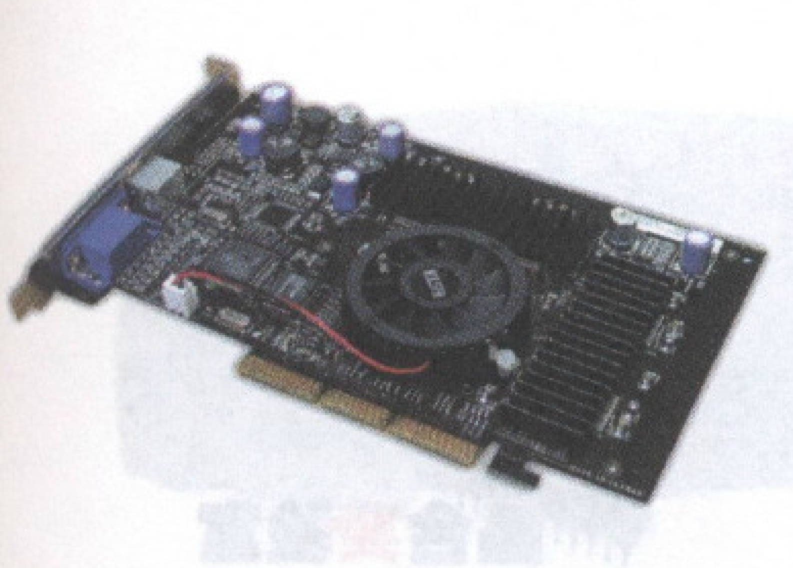
测试中将所有设备均设置在最佳工作状态关闭无用的板载功能（如IDE RAID）和端口。时我们选择了基于相同芯片组的ASUS A7V266-主板进行了对比测试，结果仅供参考。

测试平台		
CPU	AMD Athlon XP 1700+	
显示卡	ATI RADEON8500 64MB DDR	
硬盘	WD 1000BB 7200r/m 100GB	
内存	Samsung PC 2100 DDR-SDRAM CAS=2.	
操作系统	Windows 2000 Professional+SP2	
驱动程序	DirectX 8.1; VIA 4 in 1 4.36; VGA: 5.13.01.3276	
测试结果		
	ABIT KR7A-RAID	ASUS A7V266-
SYSMark2001	176	176
3DMark2000	8836	8545
3DMark2001	7933	7786
QuakeIII 1.30 Fastest	256	241

编辑点评

商业性能测试中KR7A-RAID与A7V266-E势均力敌，3D性能方面领先优势却相当明显。尽管我们不知道ABIT如何使它获得如此优异的性能表现，但可以确定的是这将是高级用户和游戏玩家的利器同时考虑到齐备的BIOS选项、丰富的板载功能等，1560元的售价的确物有所值，当然先提条件是你这样认为。

ELSA影雷者516 TV-Out 显卡



厂商：艾尔莎
上市：2001年12月
售价：1299元
附件：驱动光盘，S-Video转接线，精美对笔
推荐：★★★★



对于nVIDIA公司的Ti系列显卡，我们曾经测试过多个厂家的产品，今天收到的ELSA影雷者516 TV-Out又是一款使用GeForce2 Ti芯片的显卡。作为全球知名的显卡生产商，ELSA显卡向来是优质的象征，我们拿到的这款影雷者516 TV-Out也不例外。一改艾尔莎显卡一贯的绿色基板设计，这块显卡采用深棕色基板，整体色彩显得非常凝重，秉承艾尔莎显卡的传统，显卡做工非常精细，尤其是在显示接口附近，显卡的正反两面紧密的排列着大量小型贴片元件，保证了艾尔莎显卡优秀的信号输出。

卡如其名，板上集成Conexant Bt869视频解码芯片，提供了S-Video接口，通过Power Strip可以看到，卡上的显示芯片速度250MHz，64MB显存的速度为400MHz（DDR），也就是nVIDIA所要求GeForce2 Ti显卡的标准值。

测试中我们使用基于AMD760芯片组的大众（FIC）AD11主板，AMD Athlon 1.2G处理器（266MHz FSB）和256MB PC 2100规格的三星DDR-SDRAM内存，迈拓新火球一代硬盘（5400转、2MB高速缓存）和创新Sound Blaster Live!Platinum声卡。我们的测试在Windows 98 SE中文版操作系统（版本号2222 A）下进行，系统安装DirectX 8.1，显示驱动使用nVIDIA官方驱动雷管XP 23.11。对照显卡为另一厂家的GeForce2 Ti显卡，下面来看看测试结果：

我们在这块显卡上进行了超频测试，可以稳定的最高频率是核心300MHz、显存460MHz，这时3DMark2000的测试成绩为9038，3DMark2001的测试成绩为4564,分别增长了6%和8.5%。而运行QuakeⅢ的成绩为（正常模式）131.2帧，高画质模式（High Quality 1280×1024的32位色）87.9帧，在高画质模式下的成绩增加了16%，我们认为这主要是因为内存带宽的紧张状态得到改善的结果。

我们看到在正常模式下，超频前后QuakeⅢ的成绩几乎没有变化，因为此时显卡的运算速度远远超过系统需求，而CPU的运算速度和内存带宽已经成为系统瓶颈，显卡性能的改善已经很难使游戏速度变得更快；相反，在高画质模式中，游戏对填充率和多边形生成速度的要求已经使得显示核心和显存带宽都入不敷出，我们将核心和显存超频后由于显卡的核心速度和显存带宽都增长了不少，使高画质模式下的QuakeⅢ运行速度大大加快。

默认频率（核心/显存）	250MHz/400MHz(ELSA)	250MHz/400MHz
3DMark2000（默认设置1024×768的32位色，16位Z缓冲）	8633	8521
3DMark2001（默认设置1024×768的32位色，24位Z缓冲）	4205	4090
QuakeⅢ 1.30 DM6(Normal 640×480的16位色)	130.9	125.9
High Quality 1280×1024的32位色	75.8	76.4

编辑点评

ELSA的影雷者516 TV-Out果然没有让我们失望，精良的做工、优秀的品质、不俗的速度，都给我们留下了深刻的印象，再加上ELSA显卡6年质保的承诺，这一切都使这块显卡成为了真正的精品。但是，俗话说一分钱一分货，它高高在上的价格肯定会吓退不少消费者。其实，如果条件允许，将ELSA显卡抱回家，它一定不会让你失望。



厂商：华硕
上市：2001年12月
售价：10999元
附件：皮包、IBM ViaVoice语音识别软件、华硕认证卡、100元163上网卡
推荐：★★★★



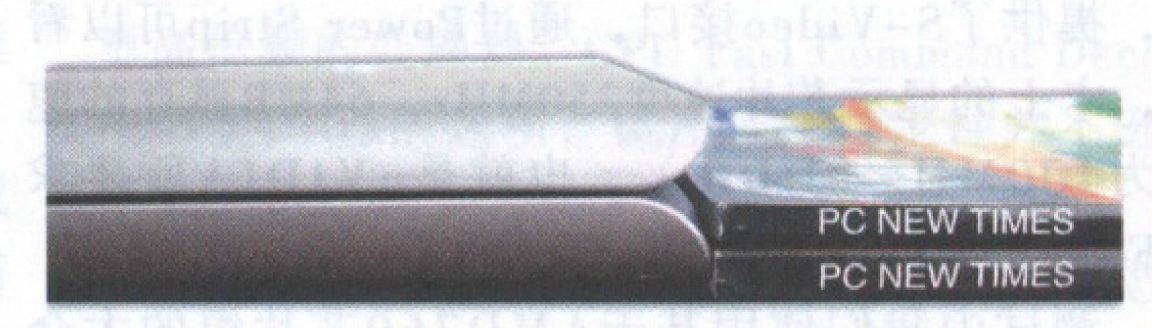
华硕S8600笔记本电脑

华硕S8系列是世界第一款采用可升级uPGA2封装的Intel Pentium Ⅲ/Celeron处理器超轻薄笔记本电脑。S8600在12.1"主动矩阵屏幕上的默认像素分辨率是1024×768，系统重量为2千克（包含电池），体积（长宽高，单位：厘米）为29.9×23.6×3.1。采用Intel Mobile Pentium Ⅲ，默认/节能模式速率分别是650MHz/500MHz，内存为128MB的PC100 SDRAM，主板芯片组采用Intel 440MX，显示芯片为Silicon Motion Lynx3DM，显存为8MB SGRAM，硬盘为10GB的IBM-DJSA-210，光驱是TOSHIBA XM-7002Bc的8×CD-ROM，声卡使用ESS Allegro，置网卡、调制解调器、扬声器和话筒。在接口面，S8600拥有话筒和耳机插口、视频输出接口红外（IrDA）接口、2个USB接口和2个TYPE PCMCIA卡插槽，自带触摸板。外壳颜色有学蓝、伦敦黄可选。

S8600采用华硕的动态散热技术（Dynam Thermal Dissipation Technology即ADTD），由主和被动散热设计组成，在有限的空间内实现最的热量交换。当系统全速运行时，ADTD装置将用高速气流直接散热。



11.1V，2900mAh的锂电池。



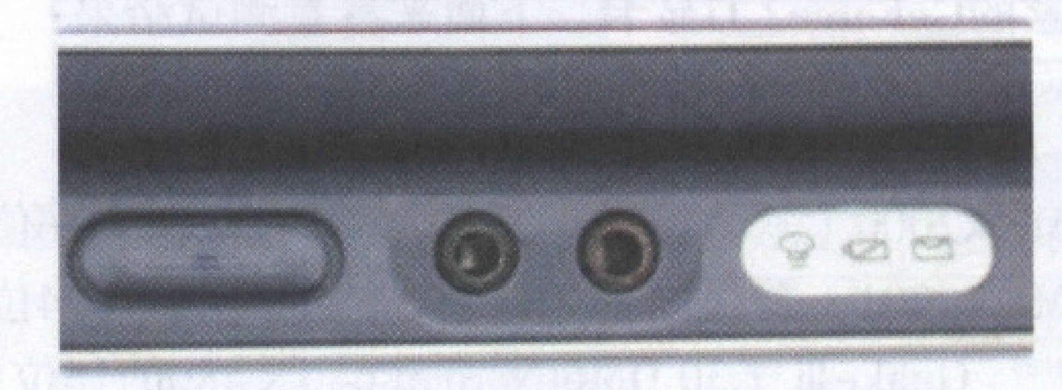
从侧面看，机身高度似乎还不足其标称的3.1厘米



系统后视图，从左向右依此为主动散热孔（ADTD）、防盗锁槽、外接模组抽换匣接口、外接显示屏插孔、网络线插孔（RJ-45）、电话线插孔（RJ-11）、USB接口。



为了保持体形，键盘的尺寸较小，键位“拥挤”的情况主要发生在“回车”键附近。键盘上方有系统状态指示灯和特殊功能键（既有的功能有E-mail收发和Internet功能），当然用户也可以自行设置。



系统前视图，从左向右依此为上盖闩锁、耳机插孔、麦克风插孔、电源、能源节电指示灯、充电指示灯和E-mail来信显示。

编辑点评

ASUS8600预装了Windows 98 SE中文版操作系统，与以往我们测试过的大部分品牌家用/商用电一样，用户在首次启动系统后需要依照程序进行必要的个人信息注册登记。另外，带有4个方向制功能（该功能在阅读文档、浏览网页时显得格外实用）的触摸板也在一定程度上改善了使用者操作感。整体看来，这是一款功能齐备的超轻薄笔记本产品，遗憾的是电池待机时间并不理想，统内存扩展性受到板载模组的很大限制。

创新雷暴SBS2200音箱



厂商：创新科技
上市：2001年12月
售价：240元
附件：外置电源变压器、2米音箱线、快速安装指南
推荐：★★★★



创新科技是著名的多媒体音频和数码娱乐厂商，其Sound Blaster系列声卡多年来享有极高的声誉。近几年创新在电脑多媒体音箱领域也取得了相当的成就，由旗下的Cambridge SoundWorks公司所设计的音箱产品种类十分丰富，从入门级的PCWorks系列到高档的DeskTop Theater和Inspire系列都以优异的品质广受好评。这次创新送来的“雷暴”SBS 2200 2.1音箱属于创新产品线上的普及型产品，同样秉承了创新音箱的设计理念，在原来PC Works系列的基础上对音箱单元和外观上做了较大改进。

不同于过去创新音箱常用的纯白或者纯黑色设计，雷暴SBS 2200音箱采用乳白色箱体加彩色网罩的做法，并提供了4种颜色的款式供选择，分别是红色、蓝色、灰色、绿色，能够满足用户的个性需求。这次送来的产品是蓝色的，两个小巧的环绕箱是塑料外壳的，内置3"的全频带单元；方方正正的低音炮则采用单腔的木质箱体结构，扬声器的口面向前方，倒相孔位于左侧，所有旋纽和接口都集中在箱体的右侧。低音炮蓝色网罩上的金属“Creative”商标很有质感，整套音箱看上去较清新，富有时代气息。与以往的创新音箱一样，雷暴SBS 2200的电源也是外置的，这在一定程度上降低了低音炮的重量，同时也减少了音箱内部的信号干扰。这款音箱没有附带线控器，多少会有些不便，因为低音炮一般都放在桌子下面，需要俯身弯腰才能调节。我们认为，增加线控器在成本方面提高并不多，却能给用户带来较大方便，还是加上为好。

雷暴SBS 2200的标称频响范围为42Hz～20kHz，信噪比大于75dB，指标虽不是很高，但实际测试中我们感觉还不错。我们使用SB Live! Value声卡进行声音输出，采用“短歌行”网站开发的“Audio100 audio tester”测试SBS 2200的频率响应，在不同频率的正弦波测试中，我们发现SBS 2200的低频极限介于40Hz～50Hz之间，基本达到了标称水平，但高频在16kHz左右就基本上听不到了，离标称值有不小的距离。不过在实际试听中，SBS 2200的表现却还不错，高音通透、清亮；中音比较自然，在悦耳与甜美程度上比以前的PCWorks要好一些，整体的层次感较强。在低音方面，雷暴SBS 2200由于采用了木质箱体，表现要比过去的PCWorks强不少，但由于受低音单元口径的限制，下潜深度还比较有限，如歌曲《加州旅馆》中的鼓声就明显底气不足，另外在音量较大时，低音会有较明显的失真。

我们同时也体验了一下雷暴SBS 2200在DVD回放时的表现。在影片《明日帝国》中，可十分明显地感觉到SBS 2200在人声还原方面的优势：吐字清晰，声源定位明显，在表现一些大动态的场景时有相当的表现力。虽然距离4.1或5.1音箱还有一定差距，不过对于2.1声道音箱来说，能有这样的表现已经很不错了。P

主要规格如下：

卫星音箱功率 4瓦RMS/每声道
低音音箱功率 10瓦RMS
频率响应 42Hz～20kHz
信噪比：＞75dB
注：RMS表示在声音不失真情况下的额定功率指标

编辑点评

作为创新最近推出的普及型产品，这款雷暴SBS 2200音箱在声音的悦耳与甜美程度上比以前的PCWorks要好一些，但与价位更高一点的SoundWorks SW320相比，在高音的清晰度与明亮度、低音的厚实程度方面还有差距。当然，对于要求不高的普通用户来说，用于日常多媒体娱乐还是非常不错的。



厂商：永中
上市：2001年12月8日
版本：测试版
附件：使用手册
推荐：★★★



永中Office

2001年12月8日，永中Office集成办公个人版在北京人民大会堂发布。该软件采用跨平台的Java语言全新编写，可运行于Windows、Linux等支持Java的操作系统上，研发时间不到两年，整个架构效仿微软Office。我国两院院士等22名计算机专家一致认为："永中Office是一个拥有自主知识产权的大型集成办公软件，其整体技术达到了该领域的国际先进水平，并在数据对象储藏库、Office三大应用之间的集成、统一数据和文件格式、统一界面、跨平台等方面做出了创新。"

由于永中Office号称是全世界第一个真正的Office，其集成理念超过微软的Office XP，因此招致一些网友的不信任。因为人们已习惯于"人有多大胆，地有多大产"的口号了。但众多计算机专家的一致认定又怎样解释呢？下面请大家与我们一起观看其实际表现。

永中Office的两大特色：

用户界面： 不知大家注意到没有，微软的Office是由Word、Excel等几个组件构成。虽然微软力求界面的统一，由于组件的单独开发，虽然有标准，但并没有保证一些细节上的一致性。如打印设置界面，多个组件都不一样。而永中Office使用一个程序界面、一套菜单命令、一套对话框等，保证了用户可迅速掌握软件组件的应用。

数据集成： 集成的概念由来已久。80年代初期，由于电子表格、文字处理是单独的产品，当时又没有更为合适的软件，用户要制作一个既有文字、又有图表的文档是一项非常烦杂的事。这样数据集成开始了它的历史。现在，用户对数据的集成提出了更高的要求，我们用Excel统计企业的财务报表，而后在Wo或PowerPoint中引用该统计结果，当我们的统数据发生改变，结果也将随之变化。数据集的优势在于我们不用人工修改在Word PowerPoint中引用的数据，它会随着Excel中数据改变而自动发生改变。而微软用OLE达的集成技术并不理想，微软Office采用的这种式归根结底是基于Windows的数据链接技术，应用到Office中去后，出现错误在所难免。永Office则不会出现此类问题，引用的数据会随正确地改变。

在实际使用中我们认为永中Office在某些面非常出色，如靓丽的操作界面和实用的数对象储藏库。永中Office以电子表格为数据对储藏库，每个数据对象储存在一个单元格中通过单元格地址进行对象的引用。除了数字日期、文字和公式4种传统数据类型外，永Office的电子表格可储存文字段落、整篇文章表格、图画、照片、商业绘图、声音、动画电影、工程图等众多数据类型。虽然这种类抽屉的功能在Lotos-123中早已体现，但永Office的整体表现还是给我们很大的惊喜。由我们拿到的是测试版，其中一些功能还有很不足，我们无法确定其最后版本会是什么子，所以不便盖棺定论。今后，我们会密切注其发展，在正式版推出时给予全面报导。此仅举例说明：如电子表格中创建图表非常方便；插入的图片不能以任意角度旋转；网转换的效果面目全非等。

编辑点评

此次永中Office敢于挑战微软，勇气实在可嘉，而且其技术架构起步较高，但现有问题也将约其发展。如采用的开发语言Java属于解释性语言，对计算机配置要求较高；一些软件功能缺，易用性不足。希望永中Office将来在正式版发布时能有所改善，否则以现有状况而言无法与软相抗衡。

不一样的年代

■本刊编辑部

2001 IT全接触

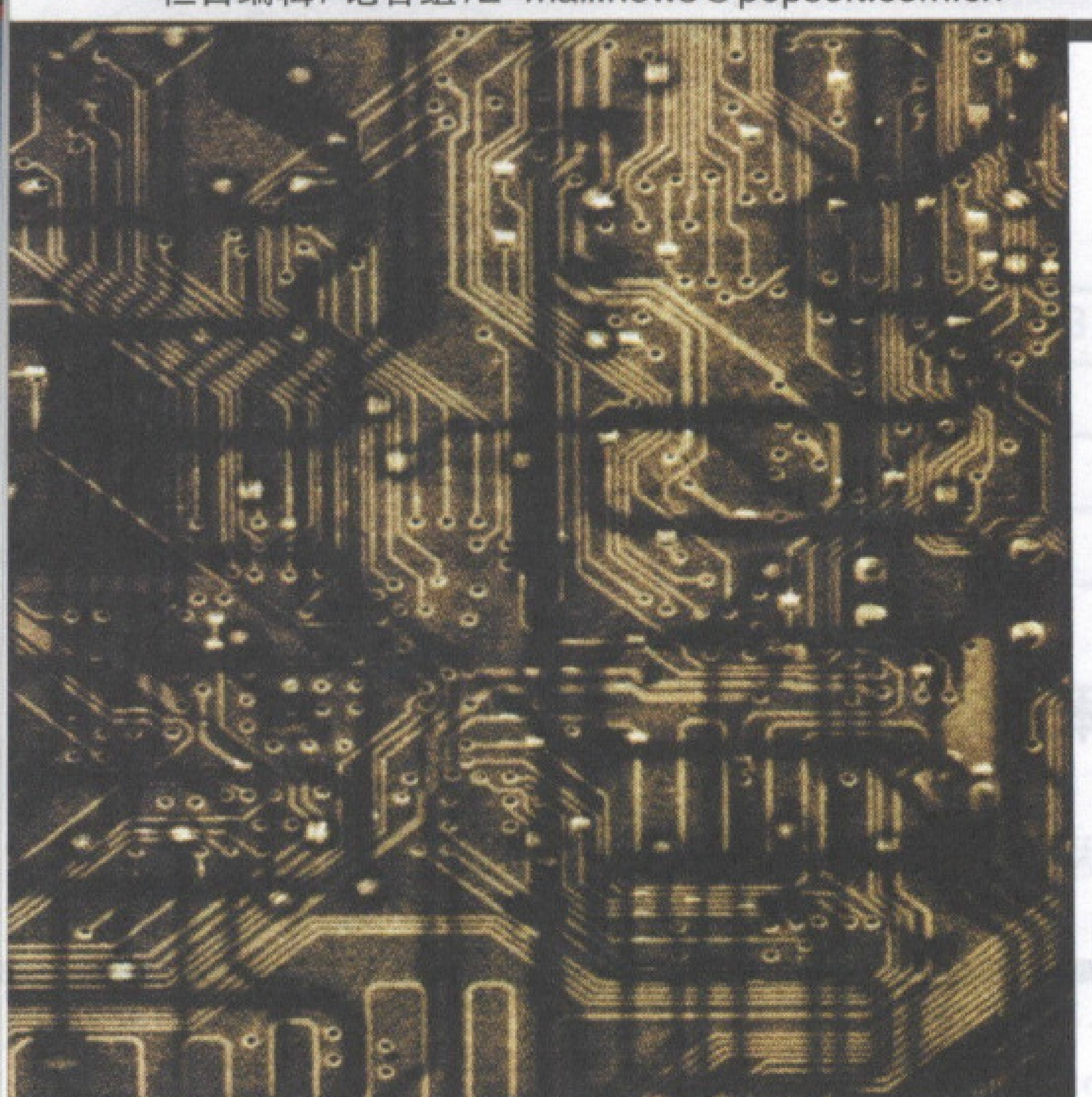
2001年1月1日，当新世纪第一抹阳光掠过大地时，身边的朋友问："感觉如何？"刹那间，历史交点的冲动、美好未来的憧憬、隆隆炮声的担忧交织成团。5000年前的洞穴与5000年后的飞船同时涌现，那是一种奇特的感觉，我无法用文字直接表达，只知道当时所有的激动、感伤、兴奋与悲哀最后融成了一句："太美啦。"

的确，那是我盼望已久的一天，因为它标志着一个时代的结束与另一个时代的到来，依稀记得还在很小的时候，便从电视上看到，那一天不但会有头顶天线的"马丁叔叔"从太空飞来，还有脚下喷火的"阿童木"从地球飞去。时至今日，现实的脚步似乎比人类的梦想慢了一些，但我并不失望，因为在已走过的一个世纪，人类的世界已经有了翻天覆地的巨变。

在所有的进步当中，电脑的出现无疑是最具意义的，由此引出的新的生活方工甚至超出了人类曾有的想象。人们赞叹它的出现，并惊讶于它的发展神速，在不到半个世纪的时间里，它已经历了数代的变革，并衍生出形形色色的新生命遍布人类社会的各个角落。

尽管如此，人类对它的要求仍是无止境地膨胀。这不，在新世纪的第一个年头，它便一如既往地飞速前进，这个已成形的巨人必将在新世纪中肩负起更多的、原本属于人类自己的责任。

当然，任何的进步都在成功与失败的交错中体现，本期专题之所以要定为回顾2001年IT业的发展，也是希望能和我们亲爱的读者一起，从这有着不同意义的一年当中找到些许宝贵的经验，也许这些还会指引我们看到未来、把握未来，并使计算机更快产生更多的价值。



2001 硬件视点

如果把电脑比作人，那么硬件绝对是其中的五脏，其重要性不言自明，无论是对于个人电脑还是其他领域。因此我们将它放在本期专题的开头部分，从市场、商家及技术三个角度出发，和大家分享这一年来电脑硬件所走过的历程。



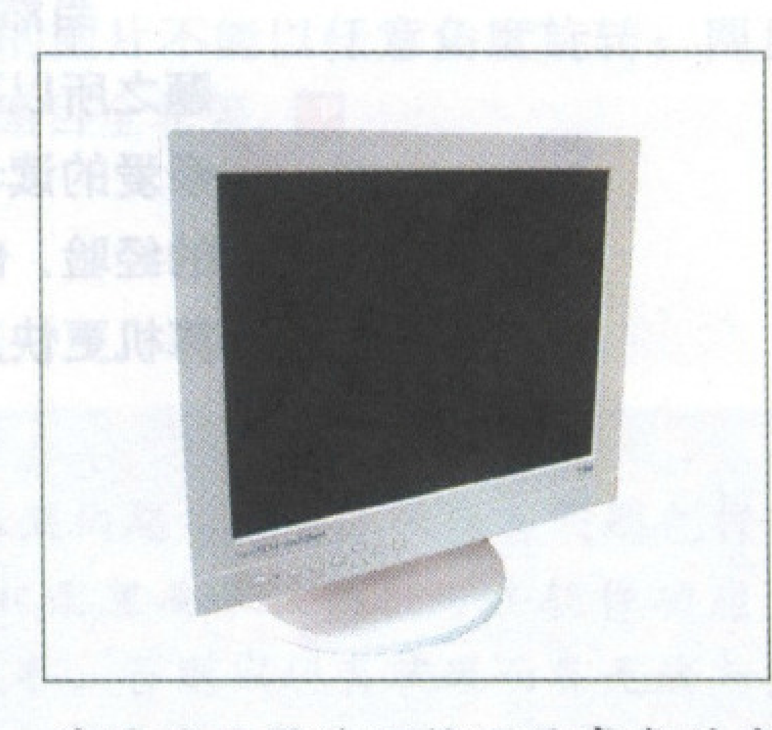
■价格：竞争激烈，一泻千里

2001年硬件市场给人的第一印象绝对是配件价格的飞速下降。进入2001年后，各种配件价格就开始下滑，不过最初的市场动作都不是很大。2001年2月底，美格宣布从3月1日起，将其显示器系列全线降价，其中786FD与796FD均狂降800元，分别由3 499元、3 799元降至2 69元、2 999元，同时美格还发布了采用SONY第2代最新“平面珑”显像管的570FD MK Ⅱ。美格称这次活动为“‘珑’行天下”，将一向高高在上的特丽珑管显示器的价格下调到了用户心理价位以内。以此为分水岭，众多CRT显示器厂商或自愿或被迫下调其主流产品的价格，17″纯平显示器在2001年迅速成为主流PC机的标准配置。CRT显示器热火朝天的降价使得显示器市场人气急升，4月10日，明基率先提出“液晶走向大众”的口号，大幅下调液晶显示器价格，旗下的“新视界”液晶显示器共有6款市场主推型号于4月10日实行大幅降价，4月28日又对其中部分产品再次进行了小幅下调；6月份，联想强力掀起了一场“液晶风暴”，七八月份，厂商开始了一轮“低价”液晶炒作。不到1年的时间里，液晶显示器已从近万元跳水跌至每台4 000元人民币左右，有的低端产品价格已跌到3 000元以下。液晶显示器的迅速降价使得品牌电脑厂商纷纷推出相应的产品，一时间搭配液晶显示器的品牌电脑成为市场上一道亮丽的风景线。8月底P4大幅度降价后，液晶P4电脑终于走进许多用户的视野。

尽管在2000年11月20日就推出了P4处理器，但Intel最初似乎并没有让它成为主流的打算。AMD在2001年前半段的节节胜利和PⅢ的老态龙钟让Intel最终下了决心，用P4来和Athlon在主流市场上一决高下。2001年8月26日，Intel宣布大幅下调P4处理器的价格，其中P4 1.4GHz、1.5GHz 下调幅度高达40%。Intel的这一着棋是关键性的，它迅速扭转了不利局面。不过Intel并未就此止步，其后它又数次下调了P4价，并将主频提升到2GHz。这时市场上出现了一种很奇怪的情形：主频比PⅢ 1GHz高出一半的P4 1.5GHz，价格却比前者便宜几百元，用户的取舍显而易见。Intel主推P4的决心产生了巨大的影响，P4一夜间成为市场上的极度热点，主板厂商也看准这个香饽饽，纷纷推出相应的芯片组产品，市场竞争达到了白热化。

和前两者相比，内存的降价步子似乎有些迟缓。不过在2001年绝大多数的时间里，内存的价格都保持了下降的势头。作为内存市场价格标杆的128MB HY PC 133 SDRAM在9月份终于历史性地突破了100元，并且持续下跌，最低的时候到过70元。与之相对应，DDR价格下降的速度也非常快，由于性能比SDRAM高出很多而价格却很接近，DD

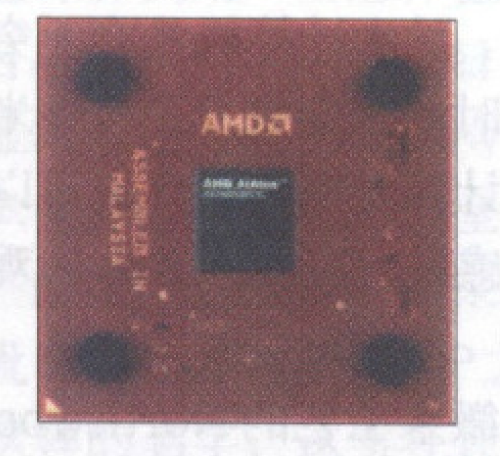

引发CRT显示器价格战的786FD


液晶显示器终于低下了高贵的头


P4在2001年里终于成为主流

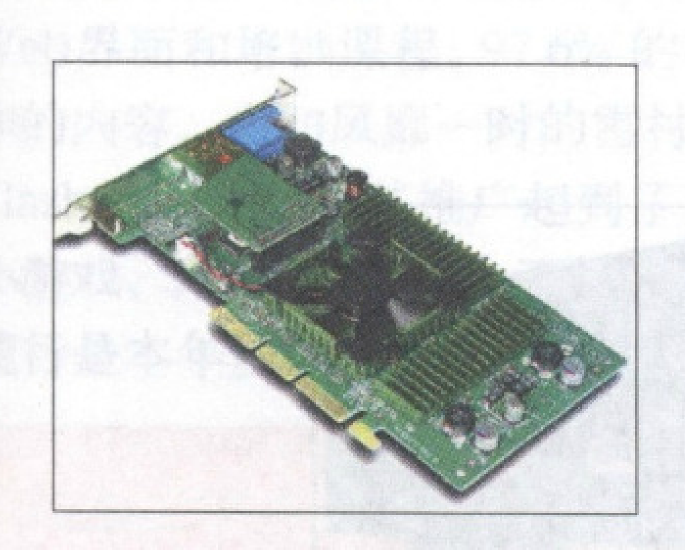
在和RDRAM的竞争中处于了有利地位。Intel在9月17日和Rambus达成一份新的协议，在其后5个月每月向Rambus支付1 000万美元的授权金，便于其提前推出首颗DDR芯片组i845-D。从这一举动看，DDR无疑更被看好。其他配件的价格下调也很快，光存储类的CD-RW和DVD在2001年里纷纷下调，技术也日趋成熟，成为众多用户装机的首选，而普通CD-ROM则降到了难以置信的地步。

对于用户来说，2001年的大部分时光无疑是装机的黄金时机，主要配件的疯狂降价使得他们可用很少的银子配到一台性能非常优秀的机器。不过厂商们的日子就不那么好过了，价格的下调随之而来的是恶性价格战，不少厂商在苦苦保持市场份额的同时利润大幅度削减，甚至赔本赚吆喝。一些厂商开始从头脑发热的竞争中清醒过来，理智地面对成本和价格的问题。液晶显示器厂商开始渐渐控制产品的价格，P4的价格也经历了小幅度上浮。最明显的是内存，由于利润过于微薄，11月下旬一些经销商开始囤积产品。12月份，韩国三星、现代和美国PC厂商达成一致协议，决定将DDR和SDRAM的价格分别上调10%~30%。这些举动迅速地产生影响，内存价格开始回升，128MB的SDRAM、DDR、RDRAM售价稳定在130元、250元和300元左右。预计在2002年初的一段日子里，配件价格将维持一个比较高的水准并随着时间的推移逐渐下调，但不太可能出现2001年疯狂下跌的情况。对于用户这或许不是一个好消息，不过他们有望在2002年里目睹在技术上真正有所突破的产品。


被AMD寄予厚望的Athlon XP

■厂商：恩怨交织，寸土必争

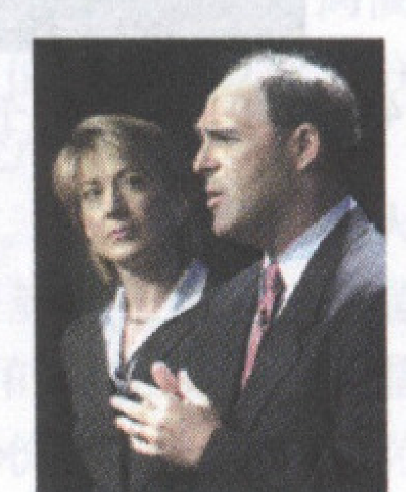
价格是市场最有力的指挥棒，其下调幅度越大，意味着厂商之间的竞争越激烈。2001年市场上最耀眼的火花来自Intel和AMD之间的碰撞。面对AMD的节节进逼，Intel终于忍无可忍，除了降价将P4推入主流，Intel将已经在生产线上的、使用0.13微米工艺的Tualatin核心PⅢ也撤了下来，并在11月停产，低端方面以Coppermine核心、100MHz外频的赛扬对抗Duron，后来甚至推出了Tualatin核心的赛扬。芯片组方面，为了扩大影响，Intel顺应市场推出了i845和i845-D。这些针对AMD的举措十分紧凑，活像一套组合拳。AMD不像Intel有OEM和服务器市场做后援，只能在零售市场和Intel抗争。为了专心对付Intel的攻势，AMD退出了芯片组市场，不过其产品Athlon在和P4的主频竞赛上败下阵来，只得在10月9日改变产品编号规则，推出其后续芯片“Athlon XP”。尽管Intel对Athlon XP的编号方式不以为然，但Athlon XP得到了微软最新的操作系统平台Windows XP的支持，却让它头痛不已，Intel为了和微软重新结盟也是不遗余力。AMD在2001第一季度的市场份额曾经从17%增加到21%，但是Intel在4月份开始对P4进行降价销售，又从AMD手中夺回了一定的市场份额。到了第三季度，AMD的净营业损失额为1.9亿美元，而Intel第三季度的芯片收入也从28.9亿美元降至6.55亿美元。


称雄一时的GeForce3

2001年市场上另一对巨人的碰撞来自nVIDIA和ATI。nVIDIA自发布GeForce256之后在显卡市场上逐渐稳固了龙头老大的地位，当地时间2001年2月2日晚上，nVIDIA在IDF2001大会上发布了0.15微米工艺的GeForce3显示芯片。以此作为终极武器，nVIDIA在主流市场主打MX系列的MX200、MX和MX400，高端市场则交给GeForce2系列的GTS、Pro和Ultra，配合几乎达到极致的炒作使得市场上到处

充斥着nVIDIA芯片的显卡。ATI方面早就在磨砺和nVIDIA战斗的武器，9月21日，ATI发布了新一代RADEON 8800、8500和7500显示卡，其中RADEON 8800定位于工作站，而用来对抗GeForce3的RADEON 8500则在规格和性能上全面胜过GeForce3。nVIDIA当然不会就此罢休，于10月1日推出Titanium系列显卡，分别是Titanium 500、Titanium 200和GeForce2 Titanium。ATI则紧随nVIDIA，在10月3日发布了RADEON 7000和7200显卡。自此，ATI和nVIDIA的全线对抗终于开始了。ATI学nVIDIA的举动拉长了产品线，而nVIDIA则模仿ATI的产品命名方式给自己新一代产品起名为"Titanium"。

不过不是每个厂商都可以在竞争中坚持到最后的，2001年IT界最具震撼性的消息终于在美国当地时间9月4日（中国为9月5日）传来了：惠普以价值250亿美元的股票收购了对手康柏电脑公司。两家公司合并后，未来真正的对手将是IBM和SUN。在合并前12个月里，惠普的收入为470亿美元，康柏的收入为400亿美元，而IBM的收入为900亿美元。不过很多时候1+1并不等于2，SUN和IBM对合并的表现不是沮丧，而是兴奋，因为他们都看到了在合并这个时间差里蕴藏的机会，尤其是在格局未定的服务器市场。在这场竞争中还有一个对手是不容忽视的，它就是Intel。

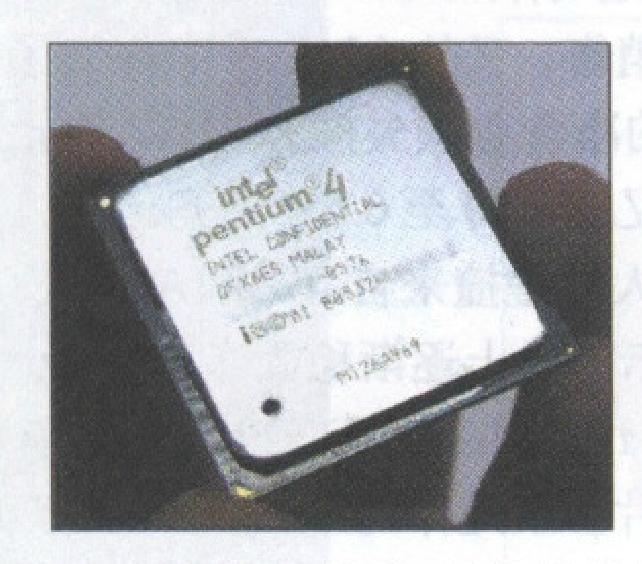

费奥莉娜和卡培拉斯

■技术：进展缓慢，厚积薄发

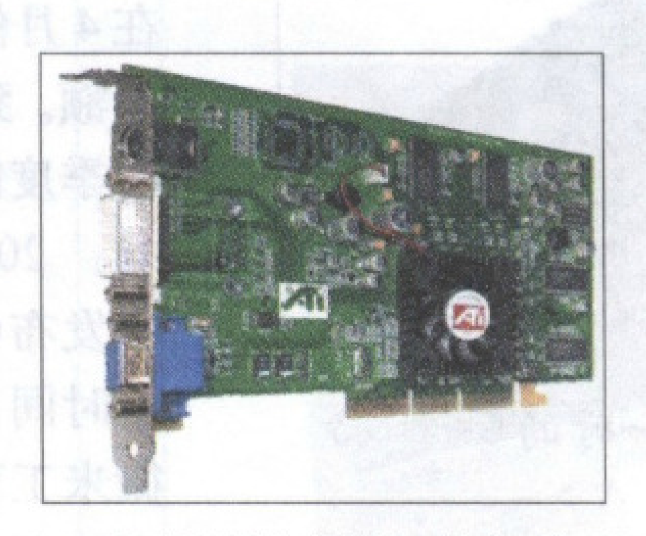
总的说来，2001年里硬件在技术上并没有太多的亮点，厂商在市场营销上牵扯了太多的精力，这使得他们在核心技术的研发上乏善可陈。据12月20日出版的《自然》杂志报道，纳米计算机的问世当选为2001年度十大杰出科技成果之首。《自然》杂志资深编缉菲尔·斯祖罗米表示，纳米计算机具有无穷无尽的发展潜力，他在接受电话采访时说："尽管真正意义的微型计算机还需几年时间才能制成，但纳米技术在计算机领域的应用意味着今后人们的日常生活将发生巨大的变化，装有纳米计算机芯片的电灯可以完全实现智能化，根据居室的自然照明情况自动调节亮度，另外装有这种芯片的传感器可以嵌入人体内观测药物的吸收甚至胰岛素的分泌情况。"

在可预见的未来之内，我们可以关注一下2002年1月份面市的使用0.13 微米工艺的Northwood P4处理器，它的频率有望在2002年内达到2.53GHz 甚至更高；nVIDIA也计划在2002年1月发布NV25(GeForce4) 芯片，它同样将采用0.13 微米工艺。如果说过去的2001年是0.18 和0.15 微米工艺混合的一年，那么在2002年，0.13 微米工艺将成为主流。在核心工艺的制造上，竞争的门槛将会进一步提高，谁可以坚持到最后？

最后，USB 2.0 和蓝牙技术也是可以期待的。特别是最近发现的蓝牙技术可以和802.11b 共存以后前景又变得光明起来，尽管互不兼容的弱点还是有待改善，微软已宣布在2002年1月使Windows XP支持蓝牙技术。USB 2.0 也将得到微软的支持，它的产品面市可望在移动存储领域里找到性能和价格比较理想的结合点。尽管在2000年2月就由Intel在开发商论坛IDF（Intel Developer Forum）上发布了Serial（串行）ATA技术，并专门成立了制订和推广Serial ATA标准规范的Serial ATA工作组（Serial ATA Working Group），但是在这一年多来，我们还没有看到真正成熟的产品面市，这样的产品预计2002年会出现在市场，但要想成为主流还有待时日。



Northwood其实才是真正意义上的P4


RADEON 8500引人注目



2001软件焦点

谈论软件的发展与硬件有所不同，比起硬件它似乎距离我们的生活更近一些，因此我们这次整理的重点也放在了与人有关的几个方面。只是无奈于在过去的一年里，层出不穷的软件不计其数，我们无法回顾点评如此众多的优秀软件，因此只能针对这一年的总体趋势，汲取其中的几大特色为你详解。

■ XP——跟着感觉走

Windows XP和Office XP的推出标志着软件从“应用型”到“体验型”的转变，而用户将从这种重心的挪移中获得“统筹所有设备的丰富体验”。从具体的技术特性看，Windows XP是历史上第一个同时包含消费型和商业型操作系统代码的Windows系统，采用全新视觉风格（GUI），集成了Windows 2000 Professional和Windows Me几乎所有激动人心的特性。系统的兼容性、安全性和可靠性等指标都比历史上的任何一款操作系统更高，无论是家用或商业用户，都能够感受到新系统空前丰富的交流能力，更加强大的移动性能及无可比拟的工作与娱乐体验。

还记得苏芮那首经典老歌《跟着感觉走》吗？用这首歌来形容2001年软件界的发展可以说非常神似。自从老大微软宣布将推出新操作系统Windows XP以后，整个软件界都围着“体验”转。主要体现在4个方面：

1.硬件厂商：首先是各大厂商暗自窃喜并做充分准备。2001年对于IT界是疲软的一年，随着全球经济大环境的不景气，各大IT公司纷纷裁员，其中以网站为甚，倒闭的不计其数，最可笑的是国内著名电子商务网站My8848，它的存在只是为了还清债务。计算机市场的萎缩让硬件厂商头疼不已，而Windows XP的发布对硬件厂商无疑是一大机会，因Windows XP对计算机硬件配置要求较高：PⅡ300以上，128MB内存，1.5G可用空间。相对来说，一些老计算机用户要想体验一把Windows XP，势必要升级或购置新电脑。不过，自从2001年10月25日Windows XP发布以来，并没有给计算机市场带来明显的改变，且Windows XP自身销售也没有了往日的辉煌。

2.软件厂商：且不说全球软件各大厂商为适应Windows XP不断推出新版本，就拿国内软件厂商来说，不仅为了适应Windows XP推陈出新，还将一些发布的软件常冠以XP之名。大家从过去我们为你报导的文章中应该看到不少这样的名字，这实在让我们不知说什么好。

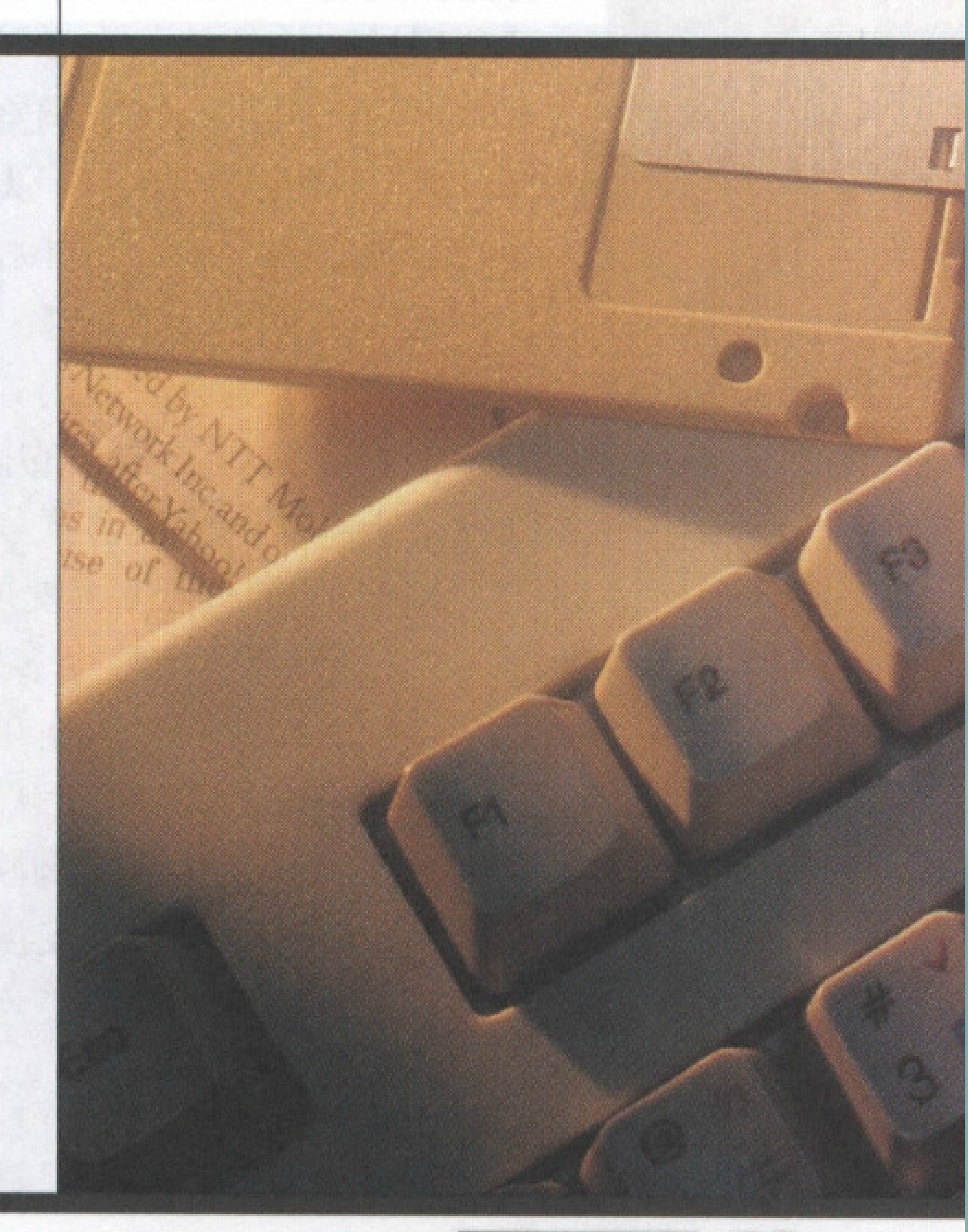
3.媒体：微软的一举一动，时刻牵引着IT界的神经。不用说Windows XP的发布让各大媒体争相报导（也包括我们），就连“9.11事件”令微软免于拆分也纷纷见诸报端，谁让人家是老大呢。

4.广大用户：实际上最关心Windows XP的是我们广大的计算机用户。一方面是疲于Windows 98的蓝屏，一方面是Windows 2000欠缺的兼容性。因此，多数人都想亲身体验一下新操作系统的上佳表现。

■ Flash——闪出一片精彩

Macromedia公司的Flash也已经有几年历史了，但Flash 5的推出使其知名度更上一层楼。Macromedia Flash是设计和发布窄带动画、演示内容和网站的关键。它提供描述能力和服务器端连通性，可以生成迷人的应用程序、Web界面和培训课程。97.6%的在线观众可通过Flash Player观看用Flash制作的内容。当初风靡一时的雪村的音乐评书《东北人都是活雷锋》，以及众多Flash优秀作品对其推广起到了至关重要的作用。时下最流行的是用Flash作小游戏、广告及MTV，不知大家是否都亲身经历过。可以说Flash在中国的流行是本年度中国软件业的一大亮点。





■Linux与电子政务

随着中国的入世，一些贸易规则必将具体地得到实施，而首当其冲的是对盗版的打击力度进一步加强。政府部门已采取不同种类的行动支持正版。如号召计算机厂商预装正版软件，颁布相关法规文件督促政府部门及企业实行正版化等。在国家推行电子政务的时机，虽然方正、实达等厂商依然靠拢Windows，但我国的Linux厂商有了一些相应的机会，其中红旗Linux、Xteam冲浪平台等都与国内一些硬件厂商携手拓展自己的市场占有率，为Linux系统的发展作出了贡献。不管将来Linux在中国的走向到底如何，这一步是必须要走的。有些人一直留恋Windows操作系统良好的易用性与兼容性，但是国内又有多少人在用正版Windows？也许大家不知道，现在我们花千元买的Windows XP不是一劳永逸，它只有几年的使用权，微软今后实现的不再是出售软件，而是租用。我们现在是不是应该考虑另一条路呢？

■永中Office的挑战

2001年12月8日，永中Office在人民大会堂发布，在业界引起了不小的轰动。由于号称是全世界第一个真正的Office，其集成理念超过微软的Office XP，因此招致一些网友的不信任。永中Office经国内22名专家鉴定，一致认为是一个拥有自主知识产权的大型集成办公软件，它的整体技术达到了该领域的国际先进水平，并在数据对象储藏库Office三大应用之间的集成、统一数据和文件格式、统一界面、跨平台等方面做出了创新。那么，永中Office到底情况如何呢？由于发布的是测试版，虽然有优于微软Office的长处，但存在一些不该有的问题，对微软Office的兼容性较差，因此不能完全说明问题，详细资料读者可参阅本期新品初评。毕竟我们又多了一个能与微软竞争的对手，且技术层次起步不低，给我们国人带来一些希望。



■“.NET战略”牵引视窗未来

微软的“.NET战略”旨在消除网络应用过程中的人为壁垒，开发互联网的全部潜能，使企业与个人用户在扬帆互联网海域时不会因为存在不同的硬件设备或技术标准而搁浅。.NET的核心内容之一是通过搭建第三代互联网平台来解决网络相关企业在协同合作方面存在的问题，基于.NET平台，不同网站之间通过相关的协定互相联系，网站之间形成自动交流，协同工作，从而为用户提供最周全、最完善的服务。

对微软来说，Windows XP只是一个尝试，只是公司实践.NET战略的第一步。真正意义上的.NET产品，将在新世纪的最初几年里诞生。届时网络革命将进入另一个阶段，软件将以某种服务的形式提供给有需要的客户，各类软件将广泛采用XML。XML是交换不同种类数据的基本途径，通过使用XML，人们可利用设备的智能去自动访问不同的站点，并对信息进行集中处理。.NET的出现，意味着人们只用一种简单的界面就可以编写、浏览、编辑和分享信息，而且还可得到功能强大的信息管理工具。由于所有的信息都以XML格式存在，所以用户可方便地查找和使用其中的信息，任何规模的公司都可使用相同的工具与他们的供应商、商业伙伴和客户高效地沟通及分享信息，这样就创造出一种全新的协同工作模式。

另一方面，.NET战略引领下的新一代操作系统将支持包括PC在内的各种智能终端——当PC迎来它发展的又一个黄金阶段时；当人们可以用电视、Poceket PC、eBOOK等各种个人电子设备逐浪网海时，.NET战略所造就的未来的操作系统将成为上述计算设备的智慧中枢——用户可以在任何时间、任何位置以自己所喜欢的任何方式发送信息、获取信息和处理信息。

多媒体技术的飞速发展正在为人类创造更生动、更逼真的感官体验，当互联网成为新的多媒体枢纽，下一代的Windows将令多媒体信息自动适应环境，在网上迅疾可靠地传输，并拥有互动式操作；在.NET网络平台上，人们可以使用键盘、鼠标、手写、语音等各种方式的人机交互模式，即便是那些对与计算机交流感到恐惧的人，也将从新的人机交互模式中获得乐趣，人们将能够用更多元的方式与机器“倾心交谈”，就仿佛我们正在与亲友闲聊一般……

总结以上的几点，发现一条鲜明的发展趋势强烈地从纸面跳出，主要特点是从过去我们用计算机提高工作效率、创造价值转变为我们用其来体验生活，享受高科技带来的便利，看来软件的发展最终还是要回归到人性化主题。

■泡沫破裂

2001年正如人们预计的那样，.com 的泡沫终于破裂了，但是这种破裂并非是简单的网站关门、老板回家，因为他带来了巨大而深远的影响。

从1999年到2000年，网络公司如雨后春笋般迅速孕育、成长。它们的成长历程使许多的中国人第一次听说了这样的好事：只要你有一个新奇的创想，有一口流利的英文，你就能从美国大老板那里拿回一大笔美元，然后你就可以开一家公司、注册一个网站，接下来再去美国上市，再圈来更多的美钞。简直可以说是空手套白狼。不管这种认识有多么幼稚，但是这种依托风险投资和海外上市的市场快速成长模式开始为大多数中国人所了解和接受。

当年.com 大潮中的排头兵门户网站，在不断的资源整合中，事实上大多数已经成为电子媒体。王志东离开新浪之后，新浪收购了阳光卫视29%的股权，新浪网已成为中国重要媒体之一。由于互联网络在时间上和互动性上的巨大优势，它不仅为普通人了解信息提供了一个全新空间，同时它对于传统媒体的冲击也将随着时间的推移而愈加明显。

在.com 大潮中被大力鼓吹的"虚拟生活方式"并没有随着泡沫的破裂而消退，更多的人开始在网络中交友、谈心；网络购物、网络办公、电子政务全面走向普及；绝大多数的都市青年已经接受并开始实践一种双层社会的生活。.com 大潮所带来的这种生活方式的变化，具有极其深远的意义。

其实说了半天就是一句话，没有前两年的.com 泡沫，就不会有2001年的全民上网看新闻（主要是门户网站）、全民 QQ 大聊天。不过，2002年的今天你还接着用 QQ 么？

■宽带大战

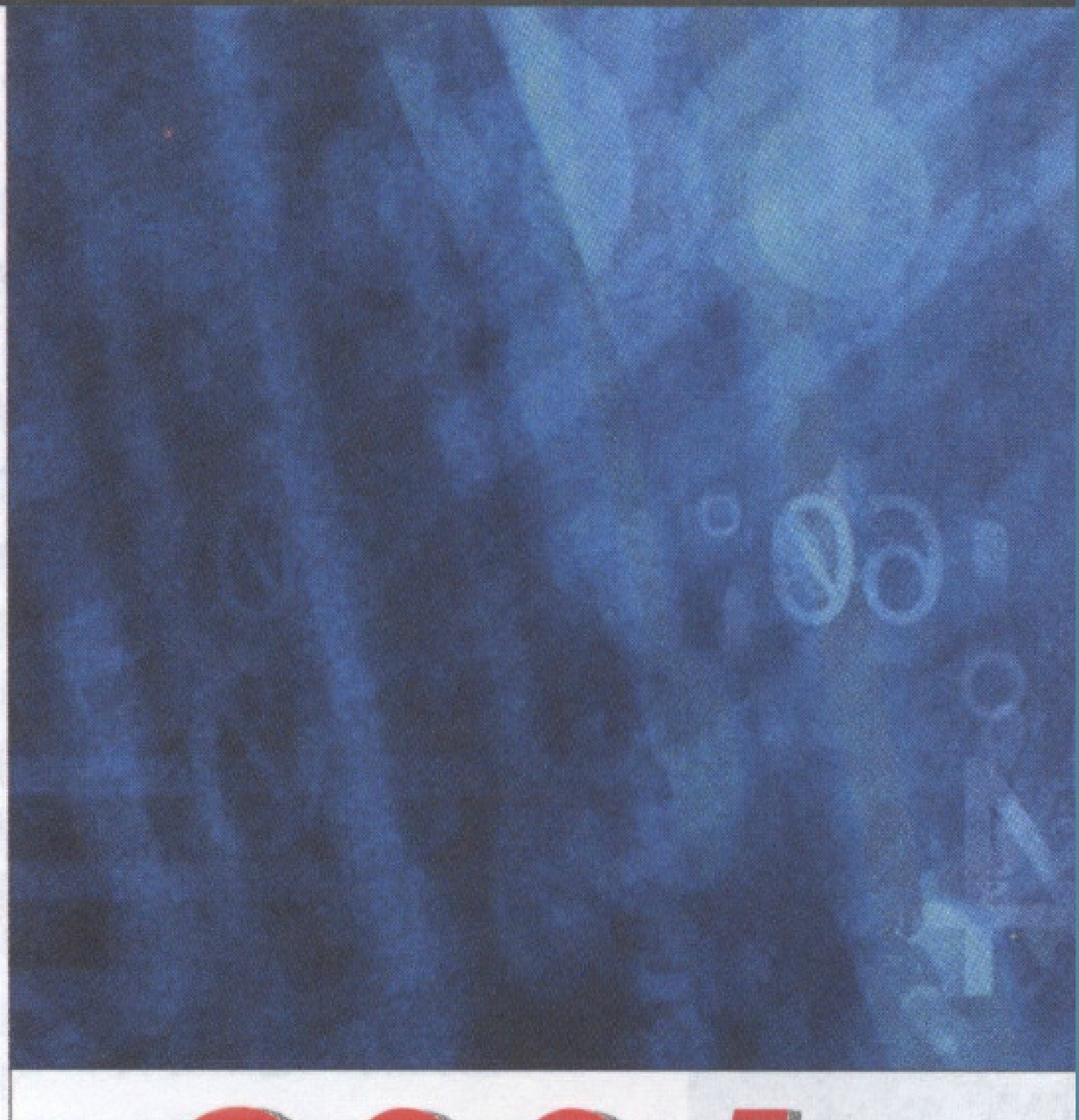
宽带网在2001年之狂热丝毫不逊于2000年的.com 。本刊在2001年曾组织系列文章进行过专门介绍。持续了一年的宽带大战在年末终于硝烟散去，赢家最终站立起来了。正和我刊预计的那样（2001年第16期《在梦与现实之间》），它既不是手握重金北上南下大肆圈地的长城宽带网，也不是让人们有着种种遐想的中国网通，而是最后进入市场的中国电信推出的ADSL——虽然它被一再攻击为过时的宽带接入技术。宽带鏖战如此结局既有资本的原因，也有国家政策导向的因素。

无论是北大青鸟与电广传媒投资有线电视宽带网，还是长城宽带、蓝波万维四处出击 LAN 小区，他们的投资者所以看好宽带公司，最重要的就是收入的增长性。为了建立骨干网大家都把数以几十亿的资金扔到了宽带上，但是市场并非是无限大，同时为了圈到更多的实地，大家谁也不敢将资费上调，都希望自己最终能胜出，于是巨额投资不能产生出期望的现金回报，投资者开始却步。2001年7月，国家信息产业部规定宽带驻地网建设在13个城市实行试点，各试点地具体办法一出台后在政策的扶持下，宽带的竞争实际上蜕变为几大基础电信运营商之间的争夺，而集中体现在中国电信与中国网通的对峙上。至于其余者，能活下来的就没几家了。

宽带大战硝烟散去之后，除了胜利者还存留下了什么？当然是用户。于是几乎所有的用户都将会成为中国电信的用户，不管你是否情愿，这就是2001宽带年的最终结局。2002年在中国电信一统江湖的局面下，北京的网民暂时不用再希望 ADSL 能包月了。

■无线互联

有人说今年 IT 业最热门的就是无线互联，也许对于我们的读者来说它还并不是那么重要，因为至少现在看来它是那么不成熟。关于无线互联技术，有兴趣的读者可查阅《大众软件》（2001年第13期），这里我们不再赘述。2001年一开始，WAP的风潮很快就消退了。其实原因很简单，目前开通的WAP



2001 网络热点

比较软、硬件在这一年中的表现，网络的发展可谓风风雨雨，更见沧桑。人在变，事在变，许多观念也在变，因此对许多发生了的事情就不能单纯以好或坏、有利或不利来简单地判定了。譬如以下的这些事，究竟它们会在整个网络的发展道路中扮演什么样的角色，对很多人而言难以看清。



网站所提供的诸如天气预报、股市行情、列车时刻表等内容，用户完全可以通过2001年另一热门——手机短信息获取，费用则要便宜许多。至于收发E-mail等网络操作，由于手机等掌上终端本身的设计，如内存小、操作不便、屏幕狭小、速度过慢等，也成为WAP应用的障碍。于是，GPRS成了通信领域的新宠。然而，随着时间的推移和新业务的一再推迟，人们不仅失去了耐心，同时也越来越多地认识到GPRS的不足和局限性。于是，人们在根本还没有尝试过GPRS的时候，3G、4G又成了热门话题，大有后来居上之势。

但是3G也面临着致命缺点——移动无线接入网的空中接口标准不统一。同时3G技术虽号称能够达到2Mbps的速率，但只是在终端距基站比较近，或者在不移动的情况下才能实现，大多数情况下传输速率还是比较低。那么被定义为“增强的IP骨干网＋创新的无线接入＝4G”又如何呢？4G的优点决定了它诱人的前景：与Internet相同的开放式结构，使基于4G的增值服务的开发很容易，任何人都可以将自己开发的应用加进去。但是通信设备制造商在GPRS和3G上已花费了巨大的开发和生产成本，他们当然不希望这些技术被封杀于襁褓之中，同时，处于垄断地位的移动运营商也对4G的出现很反感，因为以IP骨干网为核心的4G具有像Internet一样的开放式体系结构，新兴的IP网络运营商将成为主体，很多新兴的小公司会成为应用开发的主力军，传统运营商的垄断地位必然受到根本的动摇。

争论，激烈进行中——

让我们一起来等待，等待能用的那一天。

■网络安全

大家都说2001年网络安全问题凸显了出来，虽然说网络安全绝不仅仅是大多数人所认识的那样，就是“病毒＋黑客”，但这两点的确构成了这一年网络安全的两大突出问题。

美国计算机犯罪调查机构（CSI）和联邦调查局（FBI）的2001年度调查报告表明：91%的大公司和政府机构在过去的12个月内发现计算机安全问题，64%承认存在财务损失，当然还有碍于情面不愿意承认的，实际的数字比这个更高。导致财务损失的主要原因是机密信息的泄露和财务欺诈。70%的人承认是因为互联网连接导致网络攻击的发生，高达94%的单位承认遭遇到了来自互联网的计算机病毒。“9.11”事件发生之后，有关网络恐怖活动的传闻更是风声鹤唳。

面对这种形势2001年最大的特点是，国家的各个部门都做了信息安全的经费计划，财政预算中包含了信息安全产品的采购费用。于是，2001年国外网络安全巨擘也纷纷抢占中国市场，以色列Check Point公司（占据着全球网络安全解决方案42%的市场份额，是行业标准的拥有者）也在我国宣布推出其新一代互联网安全解决方案——check point NG。在此领域，目前国内开始做网络安全产品的企业，多半是中途起家，如联想、东软等。同时国内靠做ISP起家的中网，也在2001年推出了国产网络安全新品——36度（此单位符号请排版辛苦。校对）防火墙。目前真正意义上的“纯网络安全”厂商并不多，因此，国内网络安全产品要形成独立的品牌，还需要一些时间。但是网络安全可以说在2001年真正被大家重视，无论是希望少受伤害的企业机关，还是希望透过新的机遇而发财的商家。道高一尺，魔高一丈，2002年，大家仍将提心吊胆。

总的来看，我国的网络建设虽然还存在着种种问题，但发展的速度与规模还是可圈可点。根据最新的中国互联网络信息中心的数据显示，2001年中国互联网络发展的宏观概况是：我国上网计算机约1 002万台；我国上网用户人数（CNNIC将中国网民定义为：平均每周使用互联网1小时）约2 650万人，WWW站点数（包括.CN、.COM、.NET、.ORG下的网站）约242 739个，我国国际线路的总容量为3 257M。

这是一个不错的基础，在此基础上保持快速的发展是今后几年整个IT业发展的重中之重，这里面的核心就是一个“快”字，它包括两方面的含义：一是技术的进步，二是建设的配合。

尾声

众所周知，组装一台个人电脑基本包含有3个步骤：1.组装硬件；2.安装软件、3.连接网络。其实这也是新时代IT发展的3个最基本的要素，三者间相辅相成，缺一不可，失却了其中任何一个方面电脑就好像被抽去了灵魂的虚壳。因此时至今日，我们终于惊奇地发现自己正面对着科幻小说中所描述的那种可能：电子即将碰撞出光的火花，更加智能化、网络化的桌面操作系统最终将拥有某种“虚拟的高超智慧”；地理意义上的此岸与彼岸将不再有任何意义。就是这样，只需轻轻一点，我们就已经在碰触着无限的美妙可能。

在这个时代，如果你还不能直面电脑的魅力，而把它看作花瓶一般摆在桌上等待着别人插入美丽的花朵，那么你就是一个背离时代的人，机遇将与你擦肩而过。因为在上个世纪你可以等待别人为你开垦，而在今天你必须懂得如何耕作

望着实验室里堆积如山的各种软硬件，编辑们心里都不禁产生一丝成就感——两个星期的Windows XP（以下简称XP）稳定性极限测试终于大功告成了！这次微软送测的是XP的简体中文专业版。当初XP还是测试版时，就备受关注，各大媒体争相报道，一时间关于XP的各种文章可谓铺天盖地。到现在XP的简体中文版发布也已一月有余了，可大部分人还是持一种“观望”的态度。因为尽管新的操作系统“看上去很美”，但人们最关心的还是它是否足够稳定以及能否支持以前的游戏和软件。为此实验室



的全体员工两周来一直加班加点，以期能为读者献上一份最全面的XP稳定性测试报告。这次测试与以往有些不同，读者既不会看到大量枯燥的数据，也不用费劲去理解各种专业术语，因为我们所要实现的是完全拟真各种用户环境。也就是说我们要像实际用户那样实实在在地去使用XP，所以我们所遇到的各种问题也就是你在使用XP时可能会遇到的，而且我们还会在XP上应用大量的流行软硬件，只有这样，得出的结论才是对读者最有价值的。相信大部分人在看完测试报告之后，一定会对Windows XP的稳定性有更深刻的认识。

烈火中的体验

Microsoft Windows xp

Windows XP稳定性极限测试

测试方法

我们主要是模拟用户真实环境：每天超过10小时连续运行Windows XP，不断地安装、卸载并运行各种软件，运行各种游戏并考察其效果，不时地更换硬件，尝试CPU及内存的超频、刻录CD-R及CD-RW光盘、观看VCD及DVD等，尽量在XP上做各种用户平时可能会做的事情。另外，我们对微软大肆宣传的XP新特性也进行了测试，如：远程协助、系统还原等。我们将测试分为3个部分进行：

软件测试：我们收集了近200款各类软件，从大至数百兆的设计软件到小不足1兆的实用工具，基本包括了电脑用户使用的各类型软件，可说是应有尽有。

硬件测试：我们在上述平台的基础上共更换了30余种硬件，主要包括CPU、主板、内存、硬盘、光驱、显卡、声卡等7类部件。由于存在版权问题，测试中使用的XP是未激活的。

极限测试：所谓极限测试就是一种破坏性测试。比如乱改注册表、删除系统文件、使系统盘空间严重不足（小于50MB）等。其实这些在日常使用中都是会遇到的，有时候是他人的恶意破坏，有时候则是用户在不经意间的误操作所造成的。我们之所以这样不遗余力地折磨XP，其目的就是为了考察它的自我保护能力，其稳定性强大到什么程度。

用户的真实虚拟——软件测试

一般来说，系统不稳定的出现很大程度上是由于软件程序冲突引起的。过去在Windows9x操作系统中，系统里安装的软件越多，注册表就会越庞大和繁杂，系统出现不稳定的可能性就越大。这次我们准备了上百个不同类型最新版本的软件(详见附表)。我们把这些软件安装在同一套Windows XP系统中进行测试，以考察在安装了大量软件时Windows XP环境下的稳定性。在测试中软件环境分为3种情况：

1. 干净安装Windows XP后安装大量软件
2. 从装有大量软件的Windows 98升级到Windows XP
3. 从装有大量软件的Windows 2000升级到Windows XP

软件环境1中，我们先在系统上安装了上百个不同类型的软件，然后检查操作系统及软件的运行情况，看是否会出现系统不正常，程序挂起等不稳定现象。接着卸载一部分软件之后再仔细检查系统的运行情况。如遗留的垃圾文件是否对系统有影响，部分软件是否修改了系统部分文件，影响其他软件对文件的调用，完全卸载后是否影响了系统的稳定性等。这个“安装－卸载－检查”的过程重复了两遍。在这个过程中，对于具体软件来说，主要是检查它们在Windows XP下的运行稳定情况。如该软件能否在Windows XP下运行，运行过程中是否稳定，与其他软件是否有冲突，其所有功能在Windows XP下能否正常实现等。比如说对于一个播放软件，我们就测试其对各种典型格式文件的播放，音频与视频模式的转换等。如发生异常，则同该软件在Windows 98/2000下运行的情况进行对比，以判断问题是否是因为Windows XP操作系统造成的。

软件环境2和3中，我们从同样装有大量软件的Windows 98/2000升级到Windows XP，然后检查系统及软件的运行情况，看升级Windows XP操作系统后原有软件是否会出现问题。

在测试过程中，Windows XP的表现给我们留下了深刻印象，整体来看其稳定性是非常优秀的。在应用软件方面，尽管我们在系统中安装了200多个不同类型的软件，但除少数与Windows XP不兼容的软件外，绝大部分应用软件都能在Windows XP环境下正常运行，并且能够实现相应的功能，很少因为安装/卸载其他软件而出现冲突和不稳定的情况。



从升级安装的情况来看，无论是从哪个操作系统开始升级，在升级过程开始前，Windows XP的安装程序都能自动检

测试平台



PC1

CPU： Intel Pentium4 1.7GHz（Socket 478）
主板： ABIT（升技）TH7Ⅱ（Intel i850芯片组）
内存： Samsung PC800 RDRAM 256MB（128MB×2）
显卡： ATI Radeon 8500 64MB DDR
硬盘： Seagate Barracuda Ⅳ 60GB（7200r/m，2MB Buffer）
CD-ROM： Sony 5211（52×）
声卡： Diamond MX400（ESS Cayon 3D）
网卡： Intel 82559
电源： 世纪之星ATX325



PC2

CPU： AMD Athlon XP 1700+（时钟频率1467MHz，266MHz FSB）
主板： MSI（微星）KT266 Pro2（VIA KT266A芯片组）
内存： Samsung PC 2100 DDR-SDRAM（128MB×2）
显卡： nVIDIA GeForce3 Ti200 64MB DDR
硬盘： Seagate Barracuda Ⅳ 60GB（7200r/m，2MB Buffer）
CD-ROM： ASUS 8× DVD-ROM
声卡： Creative Labs SoundBlaster Vibra 128
网卡： 联想D-Link 530TX
电源： Buffalo（大水牛）300



PC3

CPU： Intel Celeron 566E（66MHz FSB）
主板： ASUS CUSL2（Intel i815E芯片组）
内存： Kingmax PC 150 SDRAM 128MB
显卡： 815E芯片组集成
硬盘： Quantum CX（火球十代）10.2GB（5400r/m，512kB）
CD-ROM： 奥美嘉52×
声卡： Creative Labs SoundBlaster Live! Value
网卡： Intel 82559
电源： TDK 300W

我们认为这3个平台基本上能够分别代表Intel、AMD以及低端用户的典型配置。考虑到大部分用户现有的操作系统，软件环境被分为3种情况：

1.PC1——干净安装Windows XP
2.PC2——从装有大量软件的Windows 2000升级到Windows XP
3.PC3——从装有大量软件的Windows 98升级到Windows XP

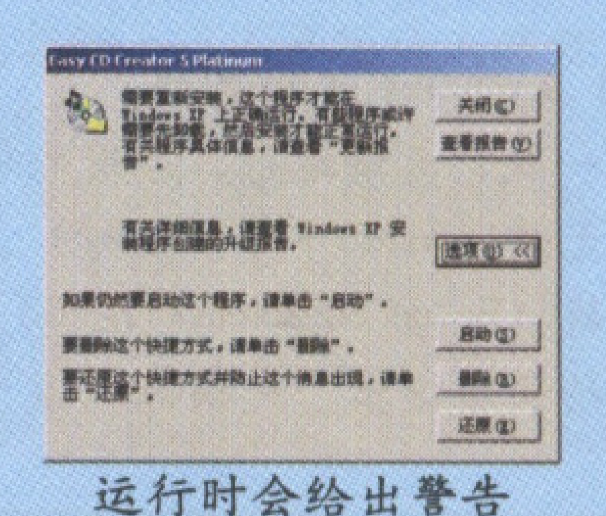
为了能够尽量照顾更多的用户，我们还做了两项基础测试：

1. 从Windows Me升级到Windows XP，升级过程很顺利，稳定性很好。
2. 多系统共存：此项测试不是针对共存的各个系统自身稳定性，而是看各个系统是否能正常引导。测试结果表明这和各个系统的安装顺序有关。先装Windows XP，后装Windows 98/Me，没有问题，但安装Windows 2000后，Windows XP不能正常引导；如果顺序为Windows 98/2000/XP，则所有系统可以和平共处。

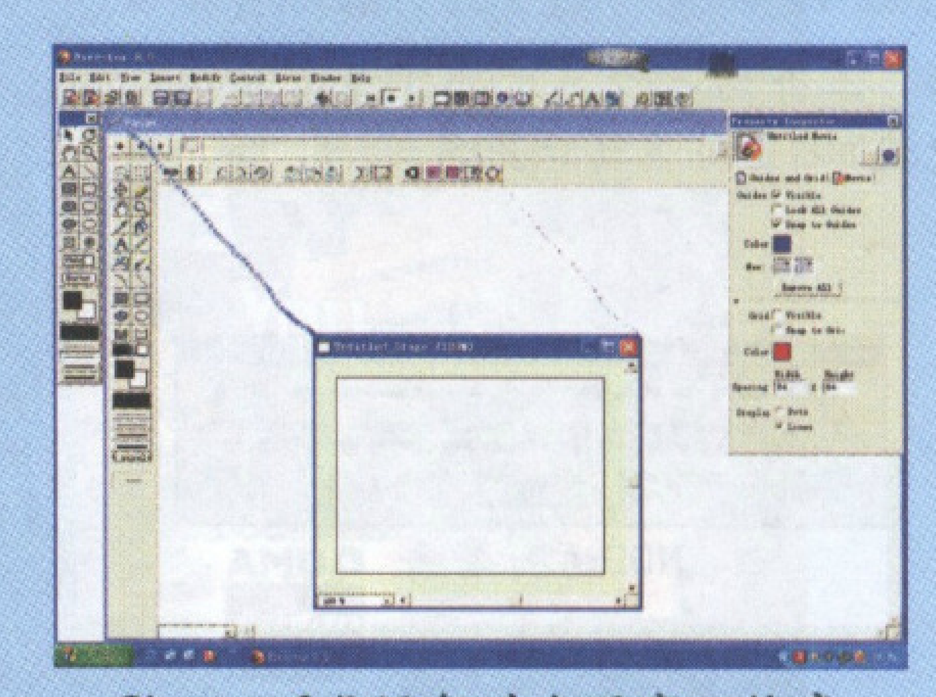
测系统中已安装的所有软硬件，然后给出一份非常详细的升级报告，告诉用户哪些软硬件可能有兼容问题（比如说帝盟MX200声卡、Norton Disk Doctor软件），哪些软件不支持Windows XP（需要更新的版本）以及哪些软件升级后必须重新安装（比如Easy CD Creator 5）等，并且给出可能的解决办法。这份报告对于使用者来说是非常实用的，它可以让我们及时发现隐患并设法解决。升级完成后，除个别软件外（也就是前面升级报告所提到的那些），其余软件都能直接在Windows XP执行，而且各个软件在升级前的设置均会被保留下来。此外，Windows XP还会自动改变有问题软件的快捷方式，运行时会给出警告，这样可以有效避免因为应用软件的问题而造成系统不稳定。

测试中我们还发现一件很有趣的事。在软件环境2中，安装了大量软件之后，Adobe Illustrator 10在Windows 98下运行时总会出现“Kernel32.dll 出现非法操作”的问题，然而升级到Windows XP系统后就一切正常，当然这只是一个特例。但总的来看，Windows XP的稳定性的确要比Windows 9x强很多，与Windows 2000差不多。在我们测试的过程中，偶尔也会出现几次软件不能正常运行以及应用程序崩溃的情况，但从未造成整个系统瘫痪，而且在正常的操作中还没有遇到过Windows XP完全崩溃的情况。

另一方面，我们来看看游戏软件方面的情况。Windows 2000刚刚推出时，在游戏软件的支持方面表现不尽人意。这次自诩为超强娱乐平台的Windows XP又会如何呢？我们找来大量的游戏软件，对XP平台进行了狂轰乱炸式的测试，得到的结



运行时会给出警告



Director 8.5 运行时出现窗口拖痕

出现问题的应用软件举例：

1.升级安装Windows XP以后，原来安装的Office XP在第一次运行时会出现设置向导，此时需要放入Office XP安装盘引导一下才能正常使用Office组件，以后运行正常。

2.超级解霸2001XP在升级到Windows XP以后，必须重新安装才能使用。

3.Partition Magic 7.0 安装时会自动识别OS并装上对应的版本，因此，升级到Windows XP后必须重装才能运行。

4.NJWin（南极星）和MagicWin 98 1.3f（05/01）能正常运行，但内码转换功能失效。

5.Norton Utilities 2002中所有组件升级到XP后都无法运行，执行时系统提示必须重装，其中SpeedDisk和Wipeinfo被自动禁用。

出现问题的游戏软件举例：

1.《新仙剑奇侠传》，桌面分辨率为1024×768，在Windows XP下运行退出后，出现任务条位置错位。

2.《美少女梦工厂Ⅲ》运行后不能进行任何设置，包括起名，设置系统等。

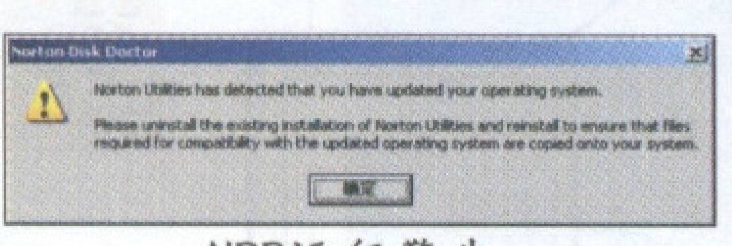
3.Half－life（蓝色沸点、反恐精英两个任务版），使用Open-GL加速正常；如果用DirectX模式，游戏中按“Esc”调用设置菜单时黑屏，但可返回游戏画面。Win98＋DX8.1下没有这个问题。

4.NBA2001在WinXP下不能启动。

5.Quake（一代）无法运行，启用Win9x兼容模式无效（Win98下可以运行）。

6.星球大战（Rogue Squadron）在PC3上进入游戏场景后退出，更换G200显卡后正常。

7.Max Payne在PC3上i752用WinXP自带驱动，主界面和游戏中环境贴图空白。更换Intel公版驱动后正常。



NDD运行警告

果令人相当满意，大部分游戏软件都可在Windows XP下稳定运行；即使是在Windows 98/2000中安装游戏后再升级到XP，已安装的游戏大部分都可在升级后直接执行，无须重新配置。

不过，我们也应该看到，Windows XP在软件的兼容性和稳定性方面还是出现了一些问题，这对于一个新的操作系统来说是很难避免的；当然，这其中多数是应用软件本身造成的。系统级的软件，如第三方的磁盘工具常会出现问题。

不一样的硬件体验

测试过程中，我们发现Windows XP的硬件兼容性相当不错，我们试用的硬件基本上都可在Windows XP中正常使用。出乎意料的是，我们发现有些在Windows 2000中不再支持的硬件，如创新公司的PCI5655内置调制解调器，在Windows XP系统中竟然又一次“焕发青春”。但遗憾的是，我们曾寄予厚望的帝盟MX 200声卡（Windows 2000不支持）在Windows XP中仍然“保持沉默”。

在PC2系统的主板替换测试中，我们将微星KT266 pro2 Ver2.0主板换成华硕A7V266－E（同样使用威盛KT266A芯片组）时，发现XP系统无法进入，而且并非是我们原本想象的出现激活窗口，而是出现了类似系统崩溃的现象：我们可以进入系统选单，但无论选择何种方式均无法进入系统！我们尝试使用Windows 98引导软盘，引导成功并进入了DOS界面，进行了一些操作，因此判断不是硬件问题。而此现象还继续出现在精英Iwill XP333-R（ALi Magik1）捷波屠龙XP（VIA KT266A），SiS 735工程样板，微星的K7N420 PRO VER 1.0（nForce）等所有我们用来替换的主板中。

为确认操作系统是否已经崩溃，我们又将原主板换回，发现Windows XP正常启动。不仅更换主板是这样，我们还发现类似的现象在我们更换其他组件时也会出现，即系统中更换过的硬件数累计过多时（大约是5到6个硬件），就会产生此类的现象。

我们一度认为这是因为我们使用的Windows XP没有被激活的原因，但是我们随后使用干净安装的XP系统进行测试时发现，在替换主板时不会再出现上述现象。因此我们认为是从Windows 2000升级安装导致Windows XP系统对更换硬件产生了一种“敏感”。所以在这里强烈建议大家的Windows XP使用干净安装，尽量不要使用升级安装的方式。

此外，我们将PC1和PC2系统的硬盘进行对调时，也发现XP系统完全不能启动。当然，在将硬盘安装回原系统后，Windows XP美丽的面容又一次展现在我们面前。经过数次尝试，我们始终无法使对换硬盘后的AMD系统和Intel系统顺利启动Windows XP。虽然AMD和Intel都表示过，基于他们的系统将对Windows XP提供最好的支持，但是也许对微软来说，两种体系的“隔阂”太深了，是无法同时支持的。

尽管有以上的种种问题，我们发现Windows XP还是相当友善的。硬件调换过程中，我们为换用主板而决定重装Windows XP，并

硬件替换

为了考查频繁更换硬件之后的系统稳定性，我们进行了如下的硬件替换测试。

1.CPU 方面

我们分别用AMD Duron 750MHz替换PC 2的AMD Athlon XP 1700+；用Intel Pentium III 866MHz替换PC3的Intel Celeron 566E。

2.主板方面

在PC 2系统中，我们分别用华硕A7V266-E主板（同样使用VIA KT266A芯片组）时，精英Iwill XP333-R（ALi Magik1芯片组），捷波屠龙XP（VIA KT266A芯片组），SiS 735工程样板，微星K7N420 PRO VER 1.0（nVidia nForce芯片组）替换PC2的KT266A主板。

3.内存

在PC 2系统中进行多款DDR内存互换试验，并试验不同容量和品牌的内存混插（宏盛256MB DDR PC2100+NANYA 128MB DDR PC2100）。在PC 3上进行进行多款SDRAM的互换试验。

4.显卡方面

我们用nVIDIA TNT2、GeForce256、GeForce2、GeForce3 Ti 200、Ati Radeon标准版、Radeon 7500、8500、Matrox G200、SiS 315等显卡分别替换各个系统上的显卡并尝试使用nForce和i815芯片组内建显示芯片。

5.声卡方面

创新公司的SB Vibra128(CT5880)，SB Live! Value/Platinum(EMU10K1)；帝盟公司的S 100、MX400（ESS Canyon3D）；及CMI8738、Yamaha YMF724F-V和nForce内建声卡，AC'97软声卡等声音设备的互换。

6.CD-ROM 驱动器

多种DVD及CD-RW驱动器的互换。

7.外设

数码相机、USB ZIP驱动器、USB硬盘、USB光学鼠标等。

8.整机系统方面

将PC1和PC2的硬盘互换

9.老式产品方面

创新公司的SB16 ISA声卡及PCI5655内置调制解调器，帝盟公司的S100和MX200声卡，nVidia Riva128显卡，以及Conner 85MB硬盘。

且在安装时选择了“修复原有Windows系统”。安装完成后，我们惊讶地发现Windows XP完全恢复，原来安装的所有程序都安然无恙（除虚拟光驱程序外），运行软件时也看不出我们的Windows XP因此而受到什么影响。

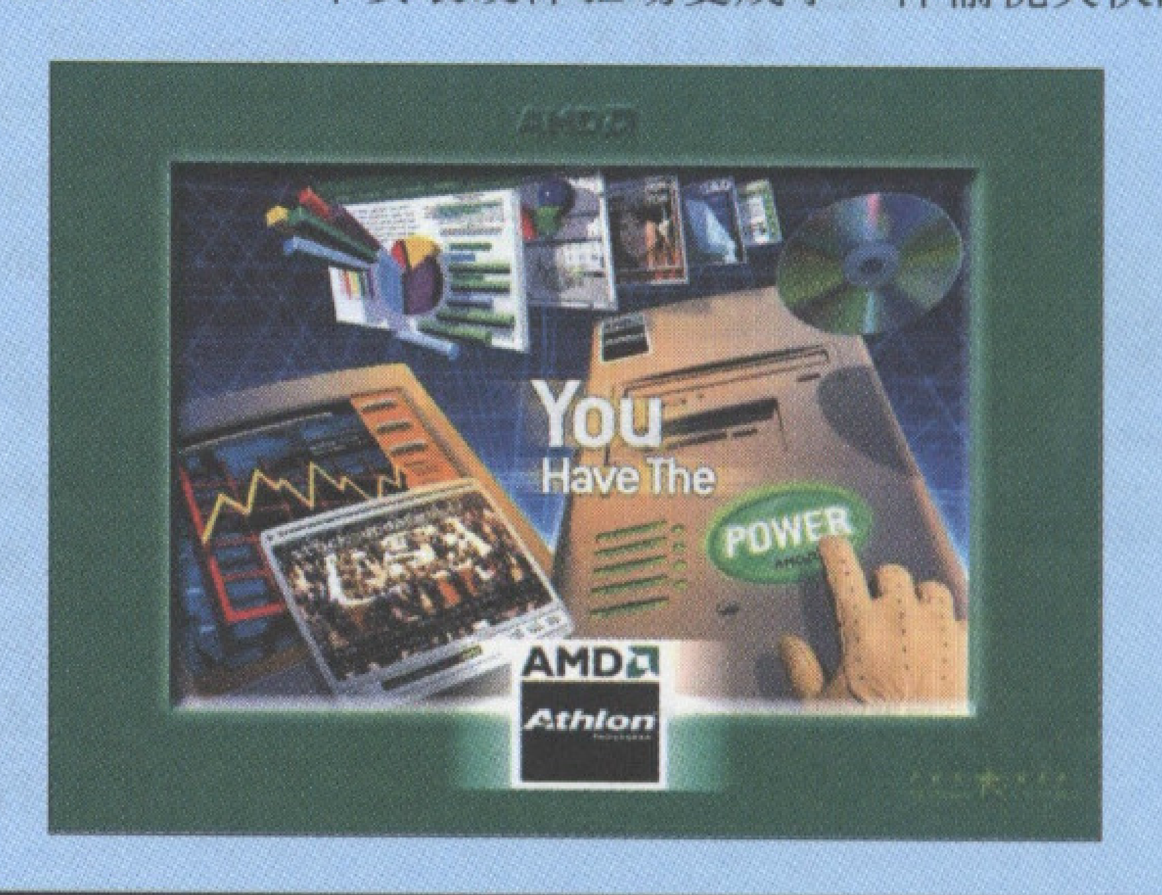
在这里我们不得不提及另一类特殊的“硬件”，就是虚拟硬件。当然，现在大家常用的大概只有虚拟光驱这一种了，如Deamon Tools和VirtualDriver等。在PC2系统从Windows 2000升级到Windows XP后，我们发现虚拟光驱的盘符都丢失了。实际上，虽然这些程序仍然排列在我们的启动菜单中，但根本无法使用，而且我们发现，虚拟的硬件在升级后的系统中会造成一些冲突。所以强烈建议在升级前卸载这些程序，在XP下重新安装。可以在Windows 2000系统中使用的光驱模拟程序，绝大多数都可以在Windows XP下正常运行。我们还看到，使用Windows XP的修复安装后，Deamon Tools的虚拟光驱在修复后无法识别，系统会通告“无法找到虚拟S C S I 设备”，而VirtualDriver所创建的虚拟光驱仍然存在（实际也变得不稳定）。

我们发现虚拟硬件导致的系统不稳定甚至硬件冲突，是通过一个相当偶然的机会，就是在PC2系统升级至Windows XP操作系统后，某次关机时发现Windows XP不能实现软件关机，每次命令Windows关机都会发现系统重启。我们最终发现这并不是电源管理的问题，而是因为某个虚拟光驱程序在Windows关闭时会使系统出现错误。而Windows XP的“系统失败后－重新启动”这一点做得相当出色，因此微软风格的蓝屏一闪而过，机器会马上重新启动，就导致我们前面所描述的现象。这里同样提醒大家注意这种“关机变重启”的现象，其实只要将Windows XP的这一选项关闭，就能发现问题的所在。

我们从上述现象中也可看出，Windows XP已经变得相当强健，即使在出现错误的情况下，重新启动后仍然顺利地进入正常模式，系统并未自动进入安全模式或其他的保护状态。不过此时错误并未被修复，只是被系统“隔离”了，再次关机时仍然会出现错误。这点让我们感到有些困惑，不知能否算是Windows XP的优点。毕竟对于不少人来说，发现自己的电脑无法关闭时，恐怕会束手无策吧。

对于Windows XP自带的驱动程序（特别是显卡驱动），我们发现除了稳定以外，在速度和兼容性上还不是很让人满意。相对于使用厂商提供的驱动，大部分游戏的速度明显较慢，并且会出现一些小错误。如在PC3上使用i815主板自带显卡时，马克斯·佩恩这款游戏在某些场景中就出现了贴图错误。

当然，秉承Windows的优良传统，也许还拜托了生产商优良的驱动设计，Windows XP中安装硬件驱动变成了一件愉悦爽快的事情。



一旦找到新的硬件，带有一点卡通风格的提示条就会从系统托盘中升起，而安装指导过程也比以前有了很大进步。更加特别的是，如nVIDIA公司的产品，如果曾经安装过雷管驱动，你换用任何雷管驱动可以支持的nVIDIA产品时，不仅不用重新安装驱动（这一点其他的Windows产品也能做到），而且还可以保持屏幕分辨率和色深不变，只是有时需要重新调节一下屏幕刷新率而已。

Windows XP中所带的外设驱动相对比较全面和出色，如我们可以使用Windows XP直接对尼康数码相机中的图片进行操作而不需要自行安装它的驱动。最后我们发现，我们试用的所有外设都不需要安装驱动，而且在Windows XP中可以很好地工作。我们甚至尝试过热插拔软驱，也没发现对系统稳定性产生什么影响（请读者不要轻易尝试）。

在一些较老旧的硬件试验中，我们看到Windows XP很顺利地检出除了创新SB16 ISA和帝盟MX200以外的所有设备，但在插有创新SB16 ISA声卡的系统中（KT133A芯片组）相当不稳定，经常会自行重启。而把SB16 ISA声卡移除后，就不再出现这种现象。不知这是因为Windows XP对ISA设备支持不佳，还是对SB16的支持有问题。当然，微软早就宣布放弃对ISA的支持，出现这种问题倒也无可厚非。

我们最后的测试是在一台全外置的华硕S8（PⅢ650、128MB）笔记本电脑上进行的。选用这款电脑的原因主要是考虑到Windows XP对大厂产品的支持度不会太差，而国内正在蓬勃发展的低价位笔记本由于“出身”或部件选取的原因，对操作系统兼容性要求更高。

在安装完毕后（干净安装），我们发现只有触摸板等指点设备不能识别，但外挂光驱、软驱和外接鼠标都可正常使用，这是出乎我们意料的。我们在这款电脑上试用时，发现Windows XP运行比较吃力。看来在这种万元级笔记本上安装Windows XP并非是明智的选择。

和微软早期的操作系统Windows 98/Me/2000系列相比，Windows XP改善或扩展了自我修复能力，负载能力也大大加强。在Windows XP系统极限测试中，我们对Windows XP系统进行一系列比较暴力的操作以评估Windows XP自我修复能力和负载能力。对于和测试紧密相关有特色的系统功能，我们也结合测试给读者朋友做详细的介绍。

Microsoft Windows XP 系统破坏性测试



显示属性消失



任务管理器－内存占用

一、Windows文件保护

“Windows文件保护”的目的是通过防止擅自删除或改写核心Windows系统文件，从而提高运行Windows时的稳定性。微软研究显示，目前家庭PC系统不稳定的重要原因是应用程序的安装过程：在用户不断安装大量的应用程序时，其中一些应用程序的安装程序会用旧的甚至已经改变的文件改写当前的系统文件，这将导致系统不稳定并使其他依赖这些系统文件的程序不能正常运行。“Windows文件保护”是以后台工作方式检测有可能改变核心系统文件的操作并保护文件的完整性，从而避免擅自改写文件，这将为用户提供一个更稳定的PC环境而不必以任何方式对该功能进行管理。

为了对“Windows文件保护”有一个清楚的认识，我们关闭了“系统还原”功能，然后进行对部分系统文件的删除操作（完全删除系统文件相当于格盘，显然没有实际意义）。为了能够顺利地删除指定系统文件，系统盘（同时也是启动盘）格式化为FAT32格式，删除文件的方式分为在DOS下删除和在Windows XP桌面下删除（即运行Windows XP进入桌面，以常规方式删除）。为了保

证所删除系统文件的“纯洁性”，尽量避免第三方软件的干扰，我们的测试在全新安装的Windows XP上进行，除了RADEON 8500驱动程序以外，没有安装任何应用软件。测试结果显示“Windows文件保护”在Windows XP下效果还不错，有效保护了核心系统文件。我们建议用户将XP安装在NTFS分区，可以在很大程度上避免恶意的破坏。

1. 删除启动盘根目录下文件：Boot.ini、Ntdetect.com、Ntldr这3个重要的启动文件

测试让人失望，不管是在Windows XP桌面下还是在DOS下，我们都可以轻易地删除掉这些文件，造成系统无法重启，虽然可以通过安装进行修复，但始终还是非常不便。这3个启动文件不影响系统的完整性，在修复以后对使用也不会造成任何影响。另，我们在NTFS分区安装的Windows XP对这项也进行了测试，结果一样。

2. 删除下列目录：系统盘Windows目录下\System32（5187个文件，124个文件夹）和\System（25个文件）

测试所删除的文件属于Windows XP最核心的文件，敏感的SAM（安全账号管理数据库）和注册表文件存放在System32\Config目录下。这些都是微软认为最重要的数据，所以保护得很好，特别是在NTFS格式的分区上，要删除这些系统文件很困难。经过不懈的尝试以后，我们放弃了在Windows XP桌面下删除System32目录的努力，Windows XP不断给我们的删除操作报错并不断修复我们删除的文件，到最后我们发现绝大多数System32目录下的文件都不能通过简单的删除操作来破坏。与此相反，我们在DOS下删除System32目录显得很容易，系统完全无法启动，对普通用户来说，如果发生这种悲剧，唯一的选择就是重新“体验”安装了。删除System目录没有遇到困难，在Windows XP桌面以及DOS下都能够顺利完成，Windows XP桌面下系统会自动恢复24个文件，Setup.inf 无法自动恢复。在DOS下删除System目录后系统无法自动恢复，System目录成空，但是系统仍然能够正常运行，并没有发生异常现象。需要指出的是，这是在没有安装应用软件的情况下表现出来的正常，我们不能确认安装n个应用软件后的情况，毕竟我们在这部分测试的是“Windows文件”保护功能。

3. 删除系统盘Windows目录下所有文件（不含下属文件夹，66个文件）

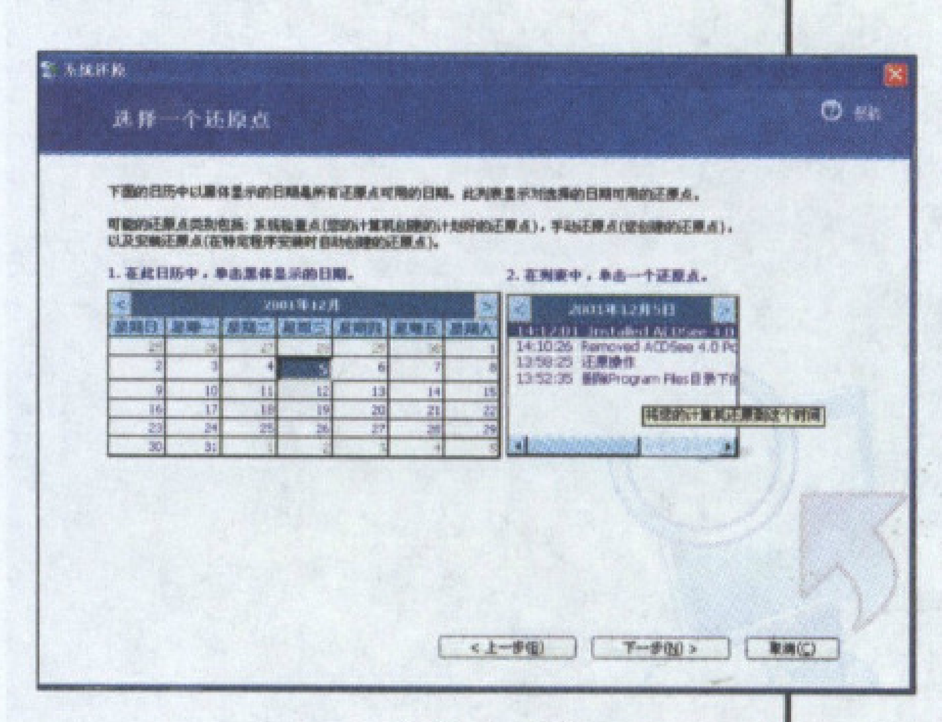
测试在Windows XP桌面下有4个文件始终无法删除：SchedLgU.txt、Explorer.exe、Taskman.exe、Twain_32.dll、Twain.dll，系统自动恢复17个文件，无法恢复的文件包括System.ini，系统依然能够正常运行。为了检验系统恢复能力我们特意在删除了Regedit.exe 后运行它（开始菜单中的“运行”），系统没有给出任何提示就恢复并运行，没有任何问题。

4. 删除注册表文件

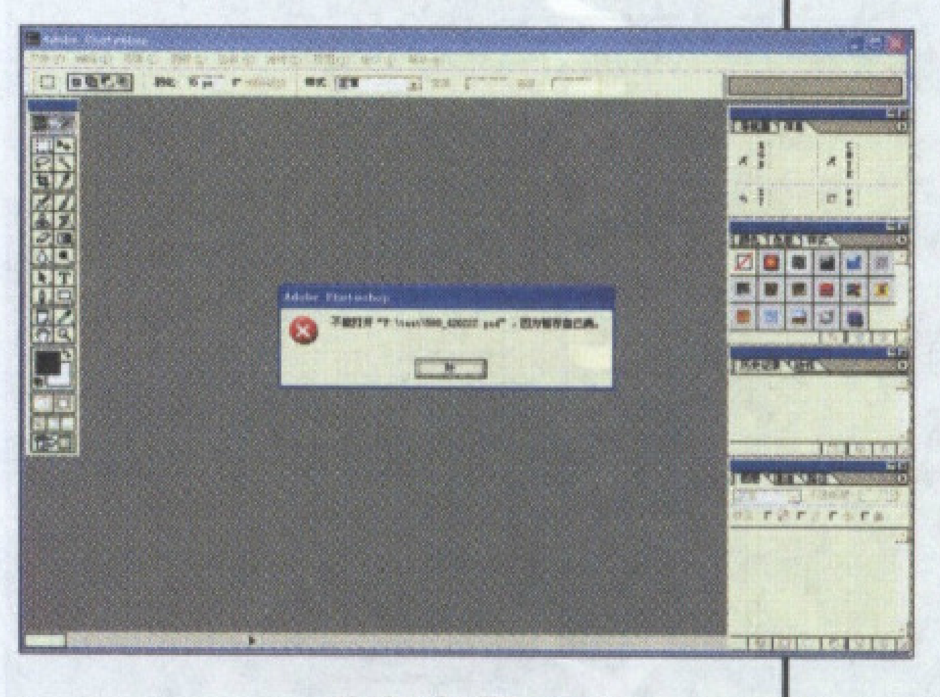
鉴于注册表文件的重要性，我们将它们独列为第4项。Windows XP的注册表和Windows 2000相似也分为两个部分，但包括多个文件，其中用户配置文件保存在根目录\Documents and Settings\用户名的目录中，系统配置文件位于系统目录\System\Config中，包括多个文件及其相应的.log（日志）文件和.sav 文件。在Windows XP桌面下的注册表文件相对安全，系统会拒绝删除操作，而在DOS



系统还原



系统还原



磁盘空间不足



磁盘空间不足

Windows XP

插文:

Windows XP采用的稳定性技术

Windows XP为什么被称为“迄今为止最优秀的操作系统”？它应用了那些技术来保证其承诺的稳定性呢？

首先它是基于新型Windows引擎，Windows XP基于Windows/NT/2000成熟的代码库，它使用32位计算体系结构和一个完全保护的内存模型。它将执行代码分为以下两种，用户模式：用户模式中的软件在没有特权的状态下运行，对系统资源只有有限的访问权限，Windows NT基础的应用程序和被保护的子系统在用户模式下运行在自己的空间内，不会互相干涉；核心模式：软件可以访问所有的系统资源，例如计算机硬件和敏感的系统数据。核心模式中的软件构成了操作系统的核心，它们分为如下几组：执行体，包含为环境子系统和其他执行体组件提供系统服务的系统组件，它们执行的系统任务包括输入/输出、文件管理、虚拟内存管理、资源管理以及进程内部通信等。设备驱动程序，将组件的调用翻译为硬件操作。硬件抽象层，将执行体的其它部分与特定硬件分离开来，使操作系统与多处理器平台相兼容。微内核管理微处理器，它执行一些重要的功能，如调度、中断以及多处理器同步等。这种将硬件与软件隔离的做法虽然可能对性能造成一定影响，但有效地保护了系统内核。

其次它通过虚拟内存管理器来管理虚拟内存和物理内存。简单地解释这一结构就是：Windows XP为每个应用程序分配唯一的虚拟地址，并将虚拟内存映射到物理内存上。当没有足够的物理内存时，虚拟内存管理器将不使用的页面交换到临时页面文件（Pagefile.sys）上，释放物理内存以便满足应用程序的需要。这一结构规范了应用程序对内存的使用，避免了内存冲突。

Windows XP还提供了核心模式写保护。为了保护操作系统中的每一部分不会受其它部分的错误的影响，Windows XP在内核部分和设备驱动程序中添加了写保护和只读部分。物理内存映射标志出包含代码的内存页面，保证它们不能够被覆盖，即使是操作系统也不能，这样就阻止了核心模式软件破坏了其他核心模式软件。这些特性在缺省情况下是激活的，当然如果用户愿意也可以关闭这些特性。在这样的保护下，应用程序不会破坏重要的内核数据结构，所有的设备驱动程序代码都是只读并且页保护，恶意的应用程序将不能有意影响核心操作系统区域。

Windows XP还应用了许多机制以保证系统的稳定。如设备驱动程序检验器可以给设备驱动程序提供功能更强的负载测试。经过Windows XP测试的设备驱动程序将会是最健壮的驱动程序，它可以保证系统最大的稳定性。在Windows 2000基础上改进而成的并行Dll支持提供安装多个不同Windows组件版本的机制，并且可以并行运行。这可以让使用一种系统组件版本编写和测试的应用程序在使用不同组件版本的情况下继续使用原来的版本，这样就可以解决“Dll Hell”问题。还有我们在正文中详细阐述的Windows文件保护，保护核心代码不被安装的应用程序覆盖。如果文件被覆盖了，Windows文件保护可以还原以前正确的版本。通过保护系统文件，Windows XP预防了早期Windows版本中出现的最常见的系统失败错误。其它诸如系统还原、增强的防病毒等系统软件功能也提供了有力的保障。

下我们删除注册表后系统崩溃，而且无法恢复。

二、系统还原和驱动回滚

“系统还原”为用户提供了一种将其计算机还原到早先工作状态的简便方法。允许用户将计算机还原到出现问题之前的状态而不会丢失个人数据文件（例如 Word文档、电子邮件等）。“系统还原”会主动监视对系统和某些应用程序文件的更改，并自动创建容易识别的还原点，因此用户不必亲自记得进行备份。默认情况下，Windows XP每天及在重大系统事件（比如安装应用程序或驱动程序）时创建还原点。当然也可以随时创建和命名自己的还原点。需要强调的是，“系统还原”并不监视或恢复个人数据文件，因此，还原不会使用户丢失工作、邮件甚至Web浏览历史记录和收藏夹，用户可以在“安全模式”下将PC回卷到问题发生之前的状态。



为了更好地测试“系统还原”功能，我们将磁盘转换成NTFS分区，并安装了一些常用软件（59个）。右键点击“我的电脑”，可以对“系统还原”进行详细设置，我们将“系统还原”磁盘占用设置为12%以保证还原操作的顺利进行。“驱动程序回滚”功能确保在更新驱动程序时，一份以前驱动程序数据包的副本将自动保存到一个特殊的系统文件子目录下，如果新驱动程序不能正常工作，可以通过访问“设备管理器”中设备的“驱动程序”选项卡，然后单击“返回驱动程序”的方法来还原以前的驱动程序。完成测试以后我们认为“系统还原”是一项比较实用的功能，只需简单的点击就能将系统恢复到创建还原点的地方。遗憾的是该功能有容量的限制（相对于用户硬盘空间），对超过保护范围内的则无能为力。



1. 删除Program Files目录下部分一般文件后进行还原

进行操作前我们创建了还原点，还原过程不再赘述。我们首先将ACDSee 4.0的目录进行删除，还原没有出任何问题，经过不长的等待和重启，一切恢复如初。需要指出Program Files目录下没有单一的子目录字节数超过480MB（12%磁盘空间）。

2. 安装/删除应用软件后进行还原

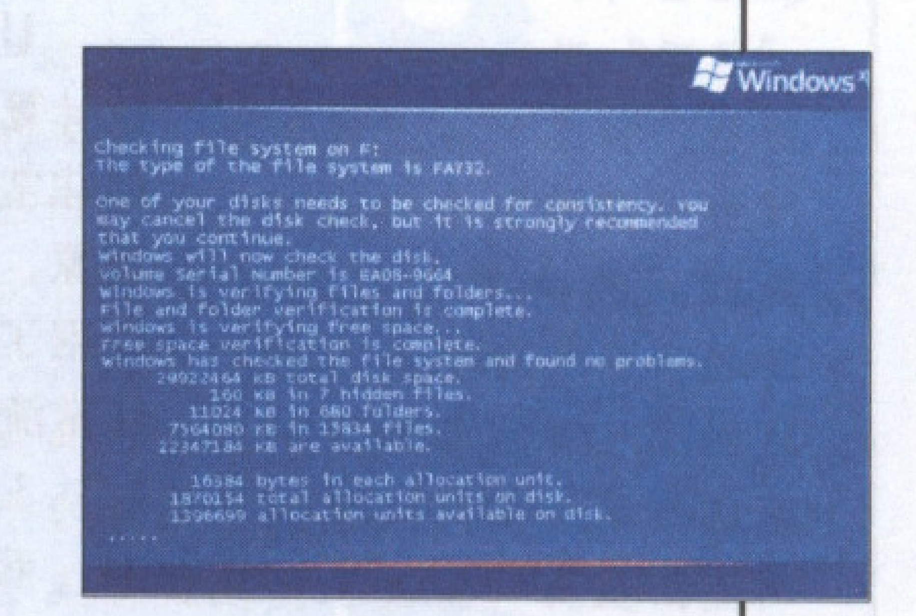


安装/删除应用软件系统会自动创建还原点，我们选择ACDSee 4.0和Microsoft Office XP Professional为对象，容量分别为30.83MB和约600MB。ACDSee 4.0不管是安装还是删除以后都可以安全恢复，而Office XP因为容量太大超出系统保护范围而无法恢复。

在完成上述两项操作以后我们仔细检测了相应的应用程序：使用该软件所有常用功能，进行一系列设置，运行、退出、再运行，循环反复多次。

3. 切换不同版本的驱动程序

测试对显卡（RADEON 8500）、声卡（ESS Canyon3D）驱动进行切换，两者过程相似，我们以显卡为例进行介绍。显卡驱动程序版本为6.13.3276 官方版、6.13.3286 官方版和6.13.3281 WHQL 版。查看“设备管理器”中设备的“驱动程序”选项卡就可以找到“返回驱动程序”，单击即可。测试显示驱动回滚操作仅限于前一版安装的驱动，如果用户依次安装了A、B、C三个版本的驱动，就只能返回至B版。切换后我们运行大量游戏以测试驱动的完整性，结果令人满意，所有的游戏都顺利地通过。



通过测试，我们认为安装在NTFS分区上的Windows XP在“Windows文件保护”、“系统还原”和“驱动程序回滚”的保护

下，完整性和稳定性能够得到有力的保证和支持。实际上Windows XP把暴力操作所带来的灾难降到了很低的程度。

三、Windows XP负载能力

计算机负载能力和计算机硬件、操作系统以及程序都有很大的关系。很多朋友都有这样的体会，相同硬件配置下运行资源消耗很大的程序Windows 98比Windows 2000更容易死机。那Windows XP在这方面又表现如何？我们搭配了一个配置较高、满足Windows XP流畅运行的硬件环境，相关配置如下表：

处理器	内存	显卡	交换文件
P4 1.7G	256MB Rambus	RADEON 8500	382MB （系统管理大小）

相对前一项测试而言，确定“Windows XP负载能力”的测试方法比较困难。在Windows 2000/XP下很难像Windows 98那样了解系统资源剩余情况，但是可以通过系统提供的“Windows任务管理器”中的“性能”来查看CPU使用记录和页面文件使用率。测试的标准是在进行测试操作后或者资源降至极低的情况下系统是否保持稳定工作。我们通过下列操作来界定系统稳定：

被测试应用程序不出现挂起、崩溃、丢失数据以及非法操作等现象
在程序中正常移动鼠标、应用所有按键
正常浏览“我的电脑”
正常进行文件拷贝等操作
正常播放音、视频文件（WMA、MP3、MPEG、MPEG2、MPEG4、RM）
正常调整桌面属性
任务进行中进行用户切换
正常休眠
正常进行Internet浏览

1. 内存资源降至极低情况下系统的表现

我们还是采取这样的办法：安装ACDSee软件并收集大量图片，全部选中后点击回车，ACDSee为每一幅图都打开一个窗口直至无法继续打开为止，操作前后我们都记录了CPU使用情况和页面文件使用率。操作完成后内存的使用达到570MB，但CPU占用仅仅1%。通过反复检验，我们发现在当前配置下ACDSee所能打开窗口极限为107个，在保持浏览一个文件夹的情况下只能打开103个。当内存资源降至极低时，系统显然无法达到上面所罗列的标准，不正常或出错的项目如下：

*文件拷贝操作无法通过常用的右键点击进行
*无法播放音、视频
*数次出现桌面属性调整无法进行的现象，具体表现为属性项目点击后消失

虽然Windows XP出现这些问题，但是相比Windows 98而言已经不错，系统并没有死机或者报错，关闭所有ACDSee窗口后一切恢复正常。笔者个人将这一测试应用在Windows 98时，还未及100个窗口系统即已崩溃。

2.CPU 满负荷情况下系统的表现

让CPU满负荷运行最好的办法是进行CPU测试，我们使用SuperⅡ运行3355万位计算，使CPU使用率达到约100%并提供足够长的测试时间。SuperⅡ对CPU的消耗非常大（接近完全占用），但是Windows XP很好地为所有的应用程序分配CPU资源，没有发生任何错误。在CPU满负荷工作情况下，系统变得很慢，打开IE的操作用了近10秒，即使如此，在使用时并没有任何延迟的感觉，播放音、视频文件也非常流畅。

3. 系统盘空间极小情况下系统的表现

我们拷贝大量文件至系统盘，使剩余空间仅为约50MB，对于磁盘操作频繁的Windows XP无疑是一种考验。在不打开任何应用程序的情况下，Windows XP工

Windows XP

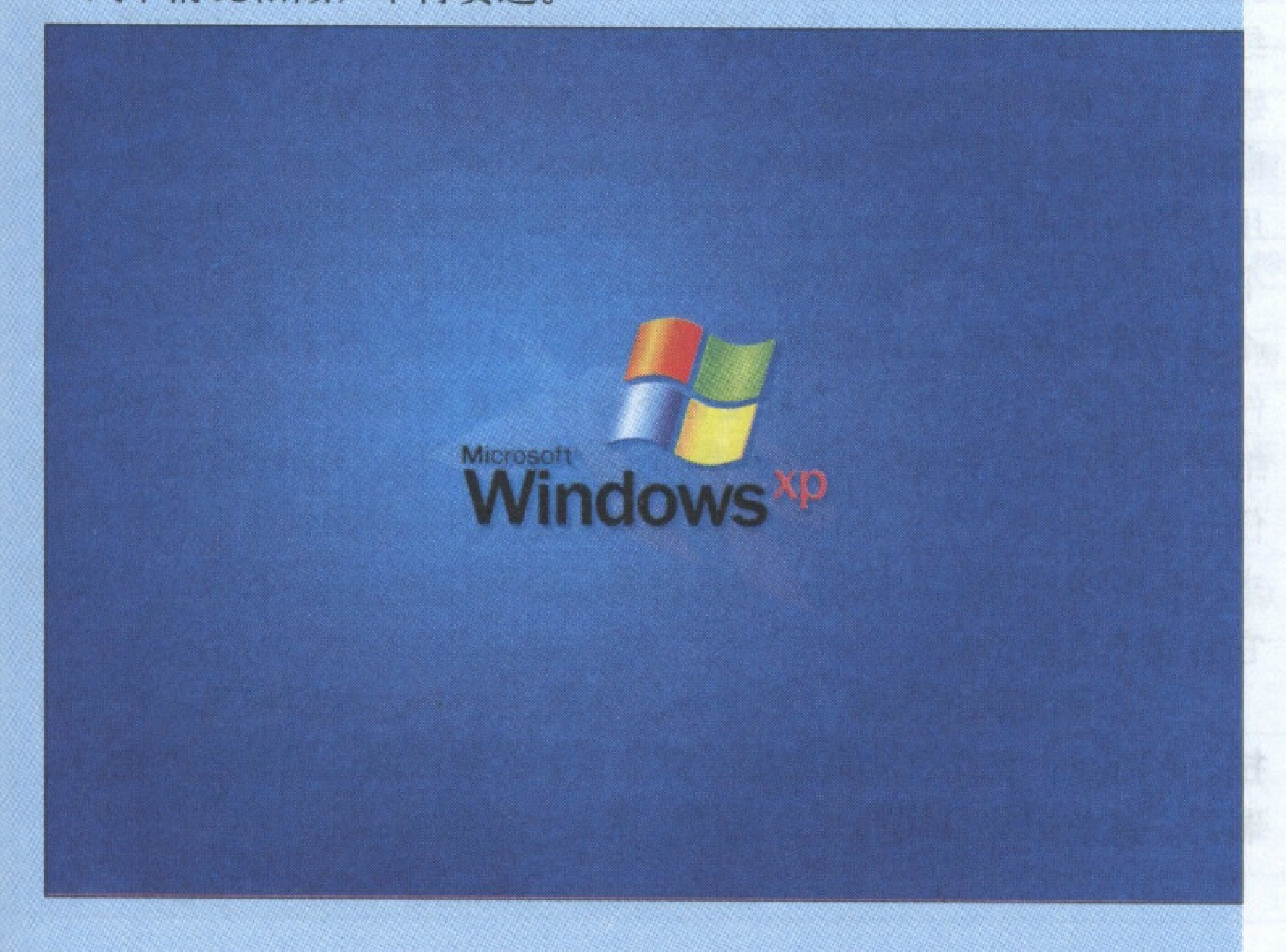
作稳定，操作没有发生任何异常，只是不停地给出“磁盘空间低”的警告。为了进一步考验Windows XP的承受能力，我们打开了一个91MB的PSD文件，系统反应变慢，但是仍然能够稳定工作。令人惊奇的是我们继续打开一个184MB的PSD文件（先关闭91MB那幅图片），系统仍然能够稳定工作！在Photoshop的测试中，因暂存盘在缺省状态下为启动盘，故较大的文件无法打开。结合其他大型软件测试，结果显示系统盘剩余空间的大小对那些有磁盘空间需求的应用程序有决定性影响，但并不影响系统的稳定性。

实际上Windows XP和Windows 98一样也有资源消耗问题，但是其特有的内存保护模式和硬件抽象层很好地保护了系统资源，即使用户使用极端的操作使资源达到临界点系统也不会崩溃，只是变得很慢并无法运行其他的程序。当然，我们相信很少有普通用户会像测试那样开100个窗口或是只给系统留下50MB空间，只要用户根据自己的硬件配置量力而行，Windows XP不会让你失望。

四、GHOST操作

GHOST作为磁盘镜像软件，被广泛地用作系统备份工具，但是如果想应用在Windows XP上，恐怕大多数人都会失望。问题并不在GHOST，而是Windows XP激活机制。假设在11月1日安装Windows XP并做GHOST磁盘镜像，正常情况下XP 30天内必须激活，12月2日将镜像倒回来系统将不可用，改BIOS日期倒是可以。

Windows XP对硬件改动非常敏感，GHOST镜像不能像Windows 98那样随意在任何电脑使用，最好不要对硬件做任何改动，否则有可能系统根本无法启动。在倒回Windows XP镜像以后，Windows XP会对磁盘扫描，时间比较长，在60G硬盘上约10分钟。在不改变硬件情况下磁盘镜像对系统稳定性没有任何影响，各项操作以及软件都能够正常使用；更换硬件后磁盘镜像测试与本文硬件测试中情况相似，不再赘述。



关于崩溃

在正常操作的情况下，我们没有遇到过系统崩溃的情况，即使大量安装软件或更换硬件系统也依旧稳定；我们在由Windows 2000升级到XP的系统上则遇到了一些问题：即更换主板或多次更换其它硬件时系统无法启动，在更换主板的情况下只要换回原件Windows XP就恢复正常了，但如果更换硬件达到一定数目就只能重装了；极限测试时，如果想在XP下靠删除系统文件使它崩溃十分困难，因为Windows XP对重要的系统文件及目录都有保护，只有在DOS下删除系统文件才能使Windows XP无法启动。

关于死机

由于Windows XP秉承了NT核心良好的内存管理机制并有所发扬，所以死机的可能也被降到最低。系统中的每个进程都相对独立，理论上一个进程停止响应后并不会影响到其它进程，更不会影响到系统进程，在实际测试中也基本上是这样。具体的死机现象有这样几种：在关闭某些如“InCD”之类对XP支持不好的软件时就会出现蓝屏死机，瞬间之后就重启了，不过并非每次都会这样；在Windows XP下输入法存在一些问题，切换输入法有时会出现造成Word、EmEditor等编辑器当掉的情况；测试过程中出现过两次鼠标失灵的情况，但其它程序没有问题，经验证明鼠标并没有故障，看来这是Windows XP的一个BUG；另一个比较奇怪的BUG就是当我们卸载个别应用程序（比如Delphi6）时，会出现“添加/删除程序”对话框“假死”的现象，表现为无法对此对话框做任何操作，但在任务管理器中既不会出现该进程“没有响应”的提示，也无法终止该进程，最奇怪的是此时系统可以正常运行，所有程序也能照常使用，只要你不介意那个无法关闭的对话框，就是用上一天电脑也没关系。



一直在使用Windows 98的朋友对死机和崩溃一定已经司空见惯了，当系统里装了很多软件或是同时运行几个程序时，经常就会跳出一个对话框告诉用户产生非法操作，或是干脆没有响应；当你要卸载什么程序或是添加什么新硬件时，则要有系统崩溃的心理准备。但是现在，对于使用NT核心技术的XP而言，这种情况已经有了很大的改观。

总的来说，虽然Windows XP不能完全避免死机和崩溃现象，但比起微软以往的系统还是有了长足的进步，基本上能令人满意。

从上述内容可以看出，Windows XP在稳定性方面比起以往的版本有了很大的进步，即插即用功能及硬件的兼容性也得到了相应加强，有不少古董级的硬件都能正常工作。Windows XP在极限测试中的表现也令人比较满意，基本可以避免误操作带来的灾难，可是对于恶意破坏就无能为力了。另外，Windows XP的系统还原功能在系统仍然可以进入安全模式的情况下一般可以解决问题，过程也不算复杂，只是此功能会占用大量的硬盘空间，这一点还不是很理想。绝大部分软件和游戏也能正常使用，只是大型3D游戏的运行速度比Windows 98稍慢，看来同样是基于NT技术的Windows XP已经基本上摆脱了兼容性的困扰。其实无论是在易用性、兼容性还是娱乐性方面，微软所做的这些努力都表明了它要将操作系统全面转向NT核心的意图。所以此次微软对Windows XP寄予了厚望，从使用者的角度来看，Windows XP已经在稳定性及兼容性之间找到了一个较好的平衡点，它既不会像Windows 98那样容易死机和崩溃，也不会像Windows 2000那样有那么多无法识别的硬件和无法运行的软件。另外，大量的内置工具使你不必再去安装各种软件，比如解压缩、刻录、图片浏览、多媒体制作，这些工作Windows XP都可以胜任。Windows XP是一个庞大的操作系统，对电脑配置有着较高的要求，但它也的确更加稳定，并且随着以后Service Pack的推出，相信它会变得愈加出色。

本次测试得到微软（中国）、华硕、Intel、赛门铁克、趋势科技、Adobe、友立、北京智冠、天人互动、金洪恩、翰林汇、金山、瑞星、英业达等公司的大力支持，在此一并感谢。

测试软件附表

系统程序	磁盘工具	Norton SystemWorks 2002（综合工具箱）、BadCopy2002 1.0、Partition Magic 7.0、PerfectDisk 2000、System Commander 7.02
	光盘工具	CloneCD 3.2.1.1、Virtual Drive 6.2简体中文版、DAEMON Tools 2.88、VcdromX 3.72、WinImage 6.0
	反删除工具	Fast File Undelte 2.1、File Rescue 2.5、File Scavenger 1.4、Recover4 all
	系统测试	3DMark 2001 Pro、SiSoft Sandra 2001te、XPBench 1.01
	压缩工具	中华压缩（ChinaZip）7.01、ACDZip 1.0、PowerArchiver 2001 7.02.08、WinAce 2.11、WinRAR 2.9、WinZip 8.1正式版、Zip Magic 2000 4.0
	内码转换	飓风简繁通3.0、Njstar Communicator 2.25、MagicWin 98 1.3f
	中文输入法	紫光输入法2.30beta2、拼音加加2.204、五笔加加1.0、智能狂拼 II 、陈桥五笔
	编辑软件	EmEditor 3.19、EditPlus 2.11 beta build 81、UltraEdit32 v8.20a+、Adobe Acrobat5
	编程软件	Visual Studio 6.0、Delphi6
	系统修改	超级兔子3.99、System Mechanic 3.6f
	文件管理	Magellan Explorer 2.53、Windows Commander 4.54、PowerDesk Pro 4.0、Turbo Browser 2001 8.0 Build 1029
	游戏修改	FPE2001、金山游侠、东方不败
	防毒杀毒	瑞星杀毒2002、金山毒霸2001.net、熊猫卫士钛金版2.01.01、KVW3000国际版、Norton AntiVirus 2002、VirusBuster（原PC-cillin）
网络工具	上传下载	CuteFTP Pro 2.0、NetAnts 1.25、FlashGet 1.0、GetRight 4.5b、WebZip 4.1.0.680、Go!zilla Plus 4.1.0.37、Offline Explorer企业版1.9.558 SR3、Teleport Pro 1.29.1718、Update NOW! 2000 Build 20010423
	邮件工具	Foxmail 4.0 beta2、The Bat! 1.53、Becky! 2.00.07、Pegasus 4.01
	网上浏览	东方网神III、飓风搜索通4.90、Netcape 6.21、Opera 6.0
	网络聊天	ICQ 2001b Beta v5.17 Build 3642、QQ2000B Build1025、Workslink 1.7
	网络电话	Net2Phone 10.62
	网络加速	快猫加鞭2.1、3721极品飞猫1.01 Beta、Netsonic 3.0 2186.1183
	新闻阅读	飓风新闻通2.05、新浪点点通1.00
	传真工具	免费传真之星4.0中文版、Fax2000 4.0e、WinFax Basic Edition 10.0
	远程登录	CTerm 2000
	远程控制	PCAnywhere 10中文版
	主页制作	东方网页王III、Cutepage Pro 2.0、Dreamweaver UltraDev 4.0、Macromedia、Dreamweaver 4.0、主页特效制作百宝箱2.0、呼吸『OK!』主页秀2.0.4.39
媒体工具	MP3工具	天音怒放2.15、飓风MP3搜索通2.10、AudioCatalyst 2.1_Ful、Media Jukebox 7.2.272、Sonique 1.95、Winamp 2.78
	音频工具	作曲大师3.0、Cakewalk Audio Pro 9.03中文版、Cool Edit Pro 1.2、Guitar Pro 3.0
	图像浏览	ACDSee v4.0 PowerPack Suite、CompuPic 6.0.1158、豪杰大眼睛
	光盘刻录	EASY CD Creator Platinum 5.02b、Nero Burning Rom v5.5.5.6
	多媒体播放	金山影霸III SP1、东方影都III SP1、豪杰超级解霸2001XP、InterVideo WinDVD 3.1、PowerDVD XP 4.0、Realplayer 8 Plus 6.09.584
	图形影像	我形我速4、会声会影5、3DMAX、Adobe Illustrator 10、Adobe Premiere 6、Adobe Photoshop 6.01中文版、Adobe Photoshop Elements、CorlDraw 10、Cool 3D 3.5、Freehand 10、Photo Fantasy 2000中文版、PagerMaker 7.0、Painter 7、Paint Shop Pro 7.04、Ulead PhotoImpact 7.0简体中文版、Authorware 6、Flash 5、Ulead GIF Animator 5
	抓图工具	HyperSnap-DX 4.11.02、SnagIt 5.22
其他软件	办公软件	办公之星企业版3.0、Office XP、WPS Office
	翻译/字典	东方快车XP、东方网译XP、东方大典XP、金山快译2002、金山词霸2002、着迷词王2001
	电子阅读	e-BOOK1.99Z加强版、ReadBOOK 1.46
	打印工具	Fine Print 2000 V4.63
	教育软件	洪恩英语系列、科利华系列、翰林汇系列
	理财工具	股票之星5.2、“证券之星”行情分析软件1.3.0.6、财智2001加强版
娱乐软件	模拟器类	Bleem 1.6b Beta、Nemu64 0.7a
	即时战略类	星际争霸、帝国时代2、红色警戒2、傲世三国、命令与征服系列、神话系列、家园
	模拟经营类	仙剑客栈、中华客栈
	冒险类	生化危机系列、古墓丽影系列、猴岛小英雄、鬼屋魔影、魔法门传奇、神秘岛III——放逐、奥妮
	即时战术类	盟军敢死队系列
	角色扮演与战略类	仙剑奇侠传、轩辕剑系列、暗黑破坏神系列、金庸群侠传、鬼寺、新神雕侠侣、最终幻想系列、楚留香新传、文明系列、三国志系列、三国英杰传系列、太阁立志传系列
	养成类	心跳回忆、模拟人生、真爱密码
	第一人称射击类	雷神之锤系列、重返德军总部、半条命系列、毁灭公爵、三角洲部队系列、闪点行动、彩虹六号
	战术模拟类	机甲战士、猎杀潜航II
	战棋类	超时空英雄传说、樱花大战、指极星、银河英雄传说
	飞行模拟类	F22、JSF、无限飞行、卡曼奇IV
	桌面类	大富翁系列
	体育与竞速	FIFA系列、NBA系列、极品飞车系列、摩托英豪
	网络类	红月、石器时代、联众系列游戏

全力挑战QQ2000 MSN Messenger 4.5全新体验

■上海 李锋

随着Windows XP的全球发行，XP的概念已深入人心。XP的诱人之处不仅在于它华丽的操作界面，其融入的多款实用工具也令人垂涎，MSN Messenger（MSN信使，下面简称MSN）就是其中的一个。它是一款优秀的网络通讯聊天工具，加上同Windows操作系统的完美结合，使得MSN Messenger越来越受瞩目。MSN的最新版本是4.5，它的主要功能如下：

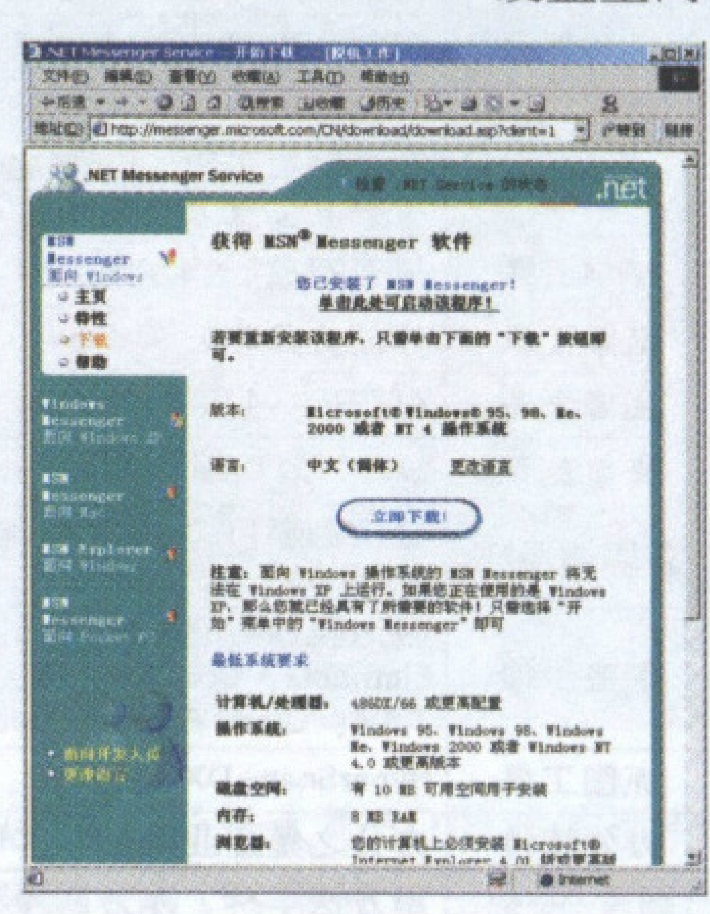
* 向联系人名单中添加朋友、家庭成员和同事。
* 查看谁在联机。
* 以极低的费用拨打世界上几乎任何地方的电话，并用你的话筒或头戴式话筒讲话。
* 呼叫联系人的计算机并免费谈话。
* 发送图片、音乐或文档。
* 向寻呼机发送即时消息并得到答复。
* 与一群朋友进行即时消息对话。
* 邀请某人玩游戏。
* 得到在Hotmail收到新电子邮件的通知。
* 用Microsoft .NET Alerts接收最新信息。

一眼看去，是不是觉得和QQ2000非常相似？不过随着对MSN的深入了解，相信会改变我们的这种看法。

■安装

MSN的安装十分简单，只要到http://messenger.Microsoft.com/CN/download/download.asp下载并安装程序就行了。MSN安装程序不大，约1.6MB，根据安装向导的提示即可完成安装。

MSN的硬件要求可谓低到了极限，486DX/66的CPU+Windows 95+IE 4.0+10MB 硬盘空间+8MB内存的硬件配置就可满足它的要求。



MSN适用于几乎所有的Windows操作系统，包括Windows 9x，Windows Me，Windows 2000/NT，Windows XP，Windows CE（用于掌上电脑），甚至连Mac也有相应的版本，这下苹果机的用户也可以感受一下MSN的魅力了。

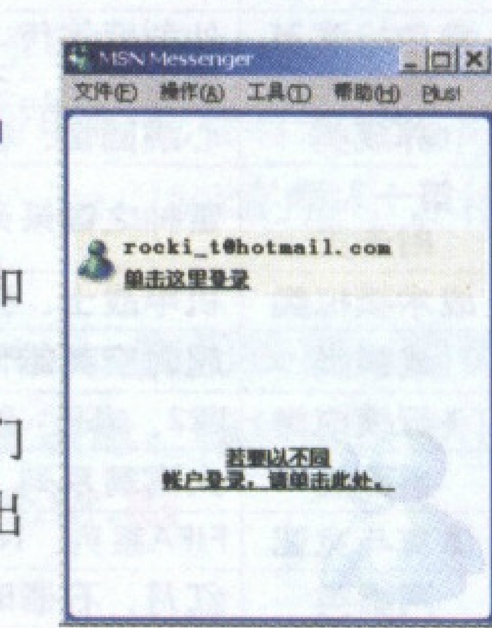
此外，MSN提供了多达26种语言版本，适合那些公司里装有外语版本操作系统的用户（如英语、繁体中文、德语、法语等）。

需要注意的是，面向Windows的MSN和面向Windows XP的MSN相互之间是不兼容的，下载前可要看清了。

■使用

下面我们对MSN和QQ2000作一全面的比较：

安装完MSN之后，我们从开始菜单中运行它，弹出MSN Messenger的主窗口，



若当前用户没有接入Internet，那么右下角系统托盘中的图标显示为断线状态，这和QQ2000类似（不过QQ2000启动时，即使用户没有连线，它也会不停地搜索服务器）。



帐户申请

如果我们现在还没有MSN的帐户，那么首先要做的是申请一个帐户，方法同QQ2000相比，略有不同。

在QQ2000里，用户分配是按照8位随机序号进行的，即用户申请到的用户名是服务器端随机产生的8位数字序号，而密码自定。新手使用时，特别是在网吧里，老是将自己的序号忘记。因此这种帐户管理方法对使用者来说并不是很方便。

而在MSN里采用的是来自Microsoft.net中的Passport技术，其用户名是由申请者指定的一个Hotmail或MSN网站提供的免费邮箱，密码也就是对应的邮箱密码（不过实际应用中好像其他网站的邮箱也能完成注册，会多出一个邮件确认步骤，不过这样就无法享用MSN的其他功能服务了），由于使用者的邮箱是唯一的，因此帐号也就不存在重复了。这样的好处也是不言而喻的，用户只要凭着一个邮箱地址和一个密码，就能在微软的各个通讯产品和网站之间穿梭自如了。那么，如果我们现在已经拥有了一个Hotmail或MSN的邮箱，实际上已经得到了一个MSN的使用帐号，直接在登录窗口中输入邮箱地址和密码就可登录MSN了。当然，我们也可以到http://www.passport.com/cn 网站另外申请一个Passport来获得一个MSN帐号。



完成登录之后，便正式进入了MSN的世界。

窗口布局

MSN窗体风格非常清新，和原先的3.6版本相比有一些轻微的改动。上方显示的是用户名称和当前用户的状态，左侧是书签面板，中部就是联系人清单列表，而下方是“我想…”功能面板，这是一个非常人性化的设计，里面提供了用户常用的功能，只要在联系人清单中选择一个联系人，然后在“我想…”面板中点击相应的功能就可以了。

消息通讯

网络通讯软件最重要的当然是信息交流了，别看MSN外表朴实无华，用起来可一点不含糊。

在主面板中，在线的联系人左边图标为绿色，离线的为红色。若想同他人联系，直接双击该联系人的名称就可以了，如果该用户为离线状态，那么双击该联系人将登录到MSN网站，发送邮件给该联系人。若他在线，随即弹出的便是聊天窗口了。

消息发送机制

MSN采用的是即时短消息发送机制，即消息是直接发送给在线用户的，如果用户离线，将无法启动消息发送窗口，当然也就无法发送消息给对方了。而我们知道在QQ2000中，有时会碰到通过服务器中转的字样，实际上，当QQ2000无法直接将消息发送给对方时，会先传至服务器上，然后由服务器发送给对方，如果对方不在线，那么当对方下一次上线时，将接收到该消息，这也可以算是QQ2000的另外一个用途吧。不过这样的机制会给服务器增加额外的工作负担，当在线用户量相当大时，会有明显的迟滞感。

发送消息

MSN的聊天窗口和ICQ类似，用户在左下角的窗口栏中输入消息，然后按右边的发送键即可发送消息，当对方接收到消息时，该消息也会自动显示在自己的对话内容栏中。另外，我们也可以使用和QQ2000一致的Alt+S键或回车键直接发送消息。那么一定有人会问，既然回车键代表发送消息，那么消息内容中如何换行呢？很简单，使用Shift+回车键就可以了。MSN每条消息的字符数为400个，略少于QQ2000的450个字符，不过相信对于一般用户来说已是绰绰有余了。

MSN的消息发送速度非常快，一般回车键按下去时，消息已经在上面的内容栏里了（事实为消息确认已发出）。而QQ2000的消息发送速度实在不敢恭维，就算是宽带接入，平均发送延迟也有1秒多。到目前为止，笔者在使用MSN时没有碰到过像QQ2000那样老是消息发不出的情况。

MSN还有一个非常有趣的功能，就是当对方正在发送栏中输入信息时，另一方的聊天窗口底部的状态栏中会有相应的提示：“xxxx正在

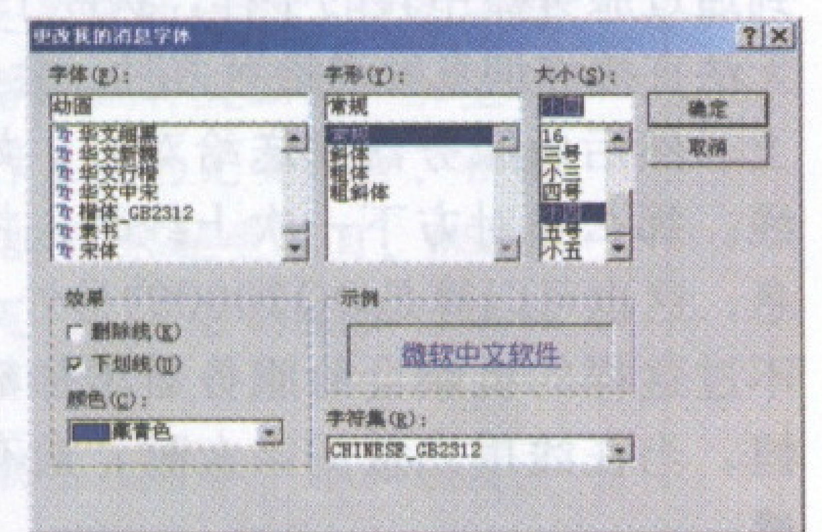
输入消息”，省去了我们平时在QQ2000聊天时老是怀疑对方不在或没反应的烦恼。如果对方没有输入消息，那么状态栏中显示的是对方发出最后一条消息的时间。

多人谈话



MSN能够方便地实现多人会议/聊天。只要在对话框窗口中，单击“我想…”下的“邀请某人到该对话”，然后单击联系人的名字，或者单击“其他”并键入其他某个人的完整电子邮件地址，最后单击“确定”就可以了。不过同时参加聊天/会议的人数（包括本人在内）最多为5人。看来只能召开小型会议了。

我们再来看QQ2000，虽然主程序中没有直接提供多人聊天功能，但是我们可以使用QQ2000附带的聊天室工具，在QQ的服务器上的任一频道中创建一个私人聊天室就可以进行多人聊天了，聊天室中的人数好像没有限制，不过同时也带来了一个问题，就是连接到服务器的人数过多时，通信质量会明显下降，时不时地会断线（从聊天室里跳出来）。



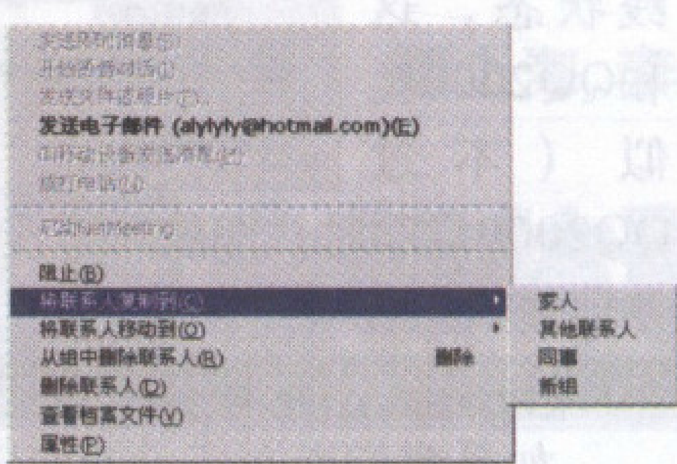
图释表达

图释表达是MSN聊天中非常有趣的功能。MSN提供了几十种图形用来表达情绪，点击聊天窗口中的图释按钮就可以选择了，图释可以插在消息内容的任一位置，占一个字符。如果嫌这样插入麻烦的话，也可以直接使用MSN的标签，例如想插入，只需要在消息内容栏中输入:'(就可以了，是不是很形象啊。要是怕这些字符标签和输入的文字冲突的话，也可以在菜单中将图释功能关闭（禁止字符标签自动替换成图释）。

再来看看QQ2000，标准的聊天方式中，根本没有图释表达方式。不过在聊天室中，我们也同样可以使用丰富的图释，就是制作水准比MSN的稍差了些。除此之外，还可以使用相当多的文字动作，如“xx深情地对yy一笑，说”，我们还可以自己编辑、添加文字动作。

字体设置

MSN提供了丰富的字体设置功能。首先，MSN可以更改消息输入栏中的字体、字型、大小、颜色和效果。需要做的是在MSN主程序窗口菜单中的“工具”中点击“选项”，弹出设置面板，在“个人信息”子面板中点击“更改字体”按钮，就可进行字体设置了，设置方法和Word类似。



除此之外，我们还可以设置发送给对方消息的字体、字型、大小、效果和颜色。进行该设置是点击对话窗口菜单中的字体，然后就可以进行设定了。遗憾的是，MSN的颜色设定选项只能选择其提供的十几种，而不能自定义。另外，字体的大小设定只能影响自己消息列表中的字体，对另一方来说是无效的。要设置消息列表中对方字体的大小可在菜单“查看”中设定（这与设置IE显示的字体大小的方法类似）。

而在QQ2000中，笔者翻了半天也没有找到任何相关的字体设置选项。不过在聊天室程序中，我们可以对字体进行设定，包括字体、颜色、字符间距和大小。当然，颜色也可以自定义。

谈话内容管理

MSN的谈话内容管理看上去似乎简陋了一点，它只提供了保存和另存为两个选项，且只能存为纯文本文件。



而在QQ2000中，我们既可以在聊天对话框中点击聊天记录按钮直接查看“聊天记录”，也可以使用QQ2000专门的“消息管理”工具检索“历史资料”。

联系人管理

MSN中默认将联系人分为4栏：家人、朋友、同事、其他联系人，这和ICQ的分法类似。我们可以自由地更改组的名称，将一个组中的联系人复制或移动到另一个组中。而这些操作都可在鼠标右键的功能菜单中找到。MSN的联系人清单是完全存储在服务器上的。另外，我们可以对联系人清单进行排序。

同MSN相比，QQ2000的管理功能要差一些。首先，它默认的几个用户组无法更改名称（不过这几个组的分工十分明确）；其次，各组之间没有联系人复制功能，即联系人只能在各个组之间移动，不能并存。QQ2000的联系人清单是服务器端和客户端并存的，这样有利有弊，用户可以脱机浏览联系人清单及相关资料，可是存储在硬盘中的数据当然不可避免地带来了安全隐

患。同样，QQ2000也提供了联系人排序功能。虽然QQ2000另外单独提供了好友管理工具，不过这一工具好像并无实际意义，它的全部功能直接在主程序中就可以实现了。

■其他聊天方式

音频聊天

音频聊天可以说是MSN的强项，它提供了非常清晰的音质（和打电话差不多），时间延迟很小，既便是56k的小猫也是如此（当然话音质量同麦克风、声卡也有关系，一般10元的麦克风和几十元的声卡就可以得到不错的效果了）。语音聊天使用十分简单，我们可以直接在主面板中选择聊天对象，然后在“我想…”栏中选择“开始语音对话…”就可以了（或者在该聊天对象上点击鼠标右键，在功能菜单中选择开始语音对话…）。如果已经和该联系人建立了文字聊天，那么直接在聊天窗口中点击右侧的“开始交谈”。当聊天窗口中为多人模式时，MSN会弹出对话框让用户选择与谁语音聊天。成功建立连接后，右侧的语音交谈面板会自动展开，出现扬声器和话筒两个音量控制，在其右侧会有音量显示，扬声器中的音量代表对方声音的强度，而话筒的音量代表对方听到你的声音强度。当然，把它们调大的话，自己听到的声音也会变大。若要中止语音交谈，直接按停止交谈就可以了。



遗憾的是，笔者没有找到实现多人会议聊天的方法，在MSN中，语音交谈限制在两人基础上。除非他们两两之间都建立了连接，不过，多人交谈也需要足够的带宽，56k的小猫就别想了。

再来看看QQ2000，QQ2000也提供了语音聊天功能，不过有专用的窗口模式——两人世界模式，但相比MSN的语音聊天，QQ2000的音质和时延性能上都要差一些。另外QQ2000提供的“WAV文件交流”除了能够保证音质、实现语音记录外，好像并无多大意义。

视频聊天

MSN还提供了视频聊天功能，不过仅限于Windows XP用户，且需要摄像头的支持。QQ2000没有相应的视频功能。

不过，两款软件均不约而同地支持了NetMeeting软件，通过NetMeeting，我们也可以方便地实现文字、语音、视频聊天功能和其他一些额外的功能。但是NetMeeting对网络带宽要求极高，除了宽带、专线和局域网用户，其他用户还是不要用了。

■其他联系方式

手机短讯和BP短讯

MSN提供手机短讯的功能，使用该功能的前提是对方已经在其帐号上设置了移动电话的号码。MSN并没有提供BP短讯服务功能（美国已经不兴这个了）。而QQ2000既提供了手机短讯服务也提供了BP短讯服务（需要当地的服务开通才行），例如QQ2000无法向神州行的手机用户发送短消息。相比之下，MSN的手机短讯服务范围可能要大许多，毕竟它是面向全球用户的。但是QQ2000也有自己的“特色服务”，就是手机和QQ之间互传短讯，是不是很有趣啊。

要设定自己的行动电话联系方式，在菜单的“工具”中选择“选项”，在“电话”面板中，输入自己的手机号码（别忘了手机是没有区号的），并选中“允许我的联系名单中的人向我的移动设备发送消息”。

电话联络

除了正常的一些联系方式，如文字聊天、语音/视频聊天、短讯服务等外，MSN还提供了网上电话服务功能，即我们可以直接在网上和电话（包括移动电话）进行通话，当然也可以拨打长途电话。实现该功能，只要右键点击相应的联系人，选择拨打电话就可以了（前提是该联系人已经设置了自己的电话联系方式，否则，该功能显示为灰色）。令人遗憾的是，目前中国地区还未有相应的服务商提供该项语音服务，既便有了，免费拨打的可能性也不大。

记得原先OICQ99时，有一个语音版本，将MediaRingTalk软件整合在OICQ当中，由于那时通过MediaRingTalk可以免费拨打长途电话，因此很受欢迎。不过到了QQ2000，就不见踪影了。

邮件通讯

两个软件都具备邮件发送功能，均是从用户的档案信息中提出他的邮箱地址，然后进行邮件发送。不同的是MSN会连接到用户自己的MSN或Hotmail的Web邮箱中进行，而QQ2000则是调用系统设定的默认邮件管理软件进行的。



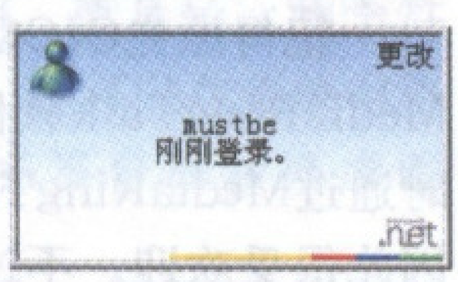
文件传送

网上联络当然免不了传送文件或者照片，MSN自然也提供了相应的功能。在聊天窗口中，在右侧的“我想…”功能栏中点击“发送文件或照片”，选择相应的文件，按确定就可以了，随后在内容栏里会相应地提示，按取消可以中断发送，如果对方进行接收，则状态栏中会有进度提示，完成后，在内容栏里也有相应提示，接收者可直接在内容栏中点击该文件名进行相应的操作。MSN的默认文件存放目录是“我的文档”中的“我接收到的文件”目录。在文件发送过程中，不会影响到文字聊天、语音/视频聊天的正常进行。不过语音/视频聊天会占用传输带宽，文件传输速度会受到影响，特别是Modem用户。而且我们可以加入一个发送队列，即在传送一个文件时，先添加好后面要传送的文件，让MSN自动帮我们逐一发送文件。

在QQ2000中，我们也可以在功能菜单中找到相应的文件传送选项。QQ2000的文件传送功能是相对独立的，和MSN相比，QQ2000在文件传输时会显示传输速度。但是QQ2000也有不足之处，就是传输完成后，无法直接访问该文件，接收者必须自己到资源管理器中去找该文件。QQ2000中也无文件队列功能。

标签功能

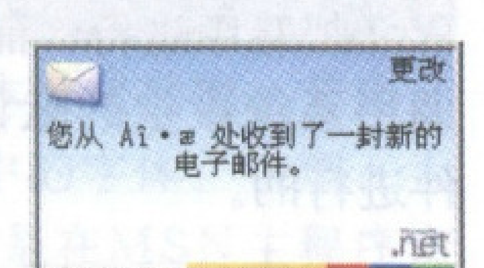
MSN的标签功能有点像收藏夹的功能，可以帮助用户迅速地访问相应的社区内容。默认情况下，MSN只有Alerts一个书签。由于社区内容是由当地的内容服务商提供的，而中国大陆还没有服务商提供相应的内容，因此，这项功能目前来说形同虚设。标签显示在主界面的左下角，如果没有显示，在菜单中选择“工具→显示标签”就可以了。



而在QQ2000中，我们可以找到丰富的标签，涵盖了新闻、体育、IT科技、娱乐、证券、游戏、购物、拍卖、生活、招聘、商务、旅游等数十个主栏目。通过它们，我们可以方便地检索相应的内容。

Microsoft.NET Alerts 功能

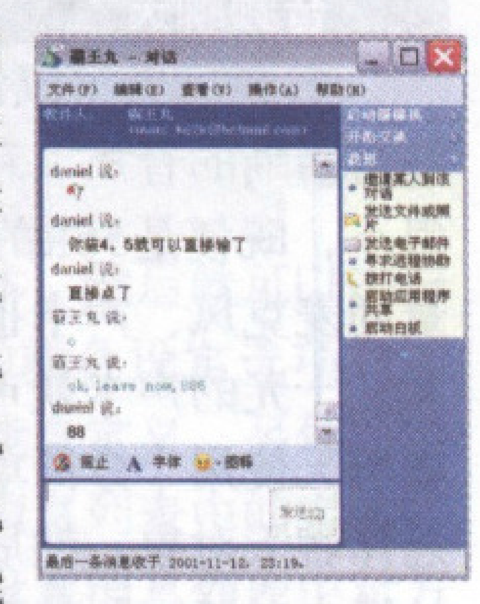
该功能与一些手机和PDA中的日程表功能类似，能够即时地提醒用户一些设定过的功能，如好友生日、定单状态等。ICQ的用户相信对该功能不会陌生，因为在ICQ中也有相应的生日提醒功能。可以看出，该功能在国外软件中比较流行。然而，Alerts功能同样需要当地的服务商支持。因此，目前为止，我们依然无法使用该功能。



作为微软的独家服务，QQ2000自然是无缘享受到了。不过希望QQ以后的版本中能够提供自己的内容服务。

游戏邀请功能

这是一个很酷的功能，如果交谈的双方都安装了相同的游戏，那么，就在聊天窗口中邀请对方共同进行游戏。例如，要与小明一起玩“帝国时代”，双方必须先把这个游戏安装在计算机中。安装之后，在小明其他好友的MSN中，小明的功能菜单上会多出一项“启动[程序名]”。在主窗口中，用鼠标右键单击名单中要邀请的联系人，然后单击“启动[程序名]”就可以了。或者在对话窗口中的“操作”菜单上，单击“启动[程序名]”。然后单击要邀请的联系人，再单击“确定”。在对话窗口，小明就会收到类似下面这样的信息：“小明邀请您开始使用“帝国时代Ⅱ”，您想接受（Alt+T）还是谢绝（Alt+D）邀请？”如果单击“接受”，此时程序（如本例中的“帝国时代”）将在小明的计算机上和邀请小明的联系人的计算机上自动开始运行。如果单击“谢绝”，那么邀请小明的人将会收到一则消息告知邀请已被谢绝。



安装在计算机中的使用DirectPlayLobby接口的任何游戏都将作为菜单选项出现。如果计算机上装有NetMeeting，它也将作为菜单选项出现。接受邀请时，计算机上必须安装了要使用的程序，程序不必处于运行状态；接受邀请将会打开程序。而硬盘版游戏的用户注意了，这些游戏无法被MSN识别，可能是MSN无法在注册表中找到相应键值的关系。



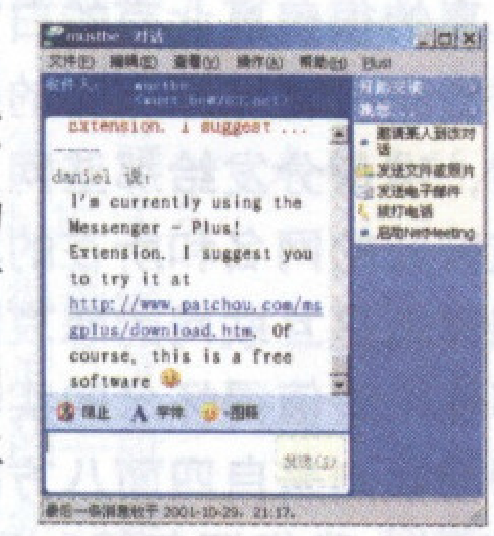
其他附属功能

黑名单功能

黑名单功能是在“冷战时期”或避免不速之客时使用的一个功能，可以拒收该名单中用户

发来的所有消息。

QQ2000中专门建有一个黑名单组，用户只要把相关人等移至该组就可以了。



MSN中做法略有不同：右键点击该用户，在功能菜单中选择“阻止”就可以了。该用户的图标上会出现一个禁用标志。取消阻止的方法一样。

如果需要一次添加/管理大量的用户，可以到“工具→菜单→选项→保密”中进行，在该面板中，我们还可以点击“查看”按钮查看哪些用户添加了自己。在QQ2000中可以点击消息进行查看。

邮件提醒功能

MSN即时地对用户的邮箱（MSN帐户的那个邮箱）进行监控，一旦有新邮件抵达，便会提醒用户。点击该消息就可直接连接到Hotmail或MSN上查看该邮件。

QQ2000中没有相应的提醒功能。

代理设置

这也是许多用户关心的一个问题。MSN提供了3种代理方式：HTTP、SOCKS 4、SOCKS 5。怎么样？不用为找不到SOCKS 5代理而发愁了吧。

对于QQ2000，仅向普通用户提供了SOCKS 5协议的一种代理服务，而收费会员可以使用HTTP协议的代理服务。

头像功能

很可惜，MSN里没有提供头像功能，而QQ2000的头像功能就不用笔者多说了吧，简直就是QQ的代言词嘛。

■Windows XP的额外功能

远程协助功能

这是一项Windows XP的独门绝技，说穿了就是公开了的后门程序，通过该项功能，我们能够邀请其他的Windows XP使用者来控制/监视自己的桌面，以便解决一些系统问题（有时别人打电话说机子有问题，跑了老远的路，过去一看却是一个不起眼的设置引起的，现在就省事多了）。

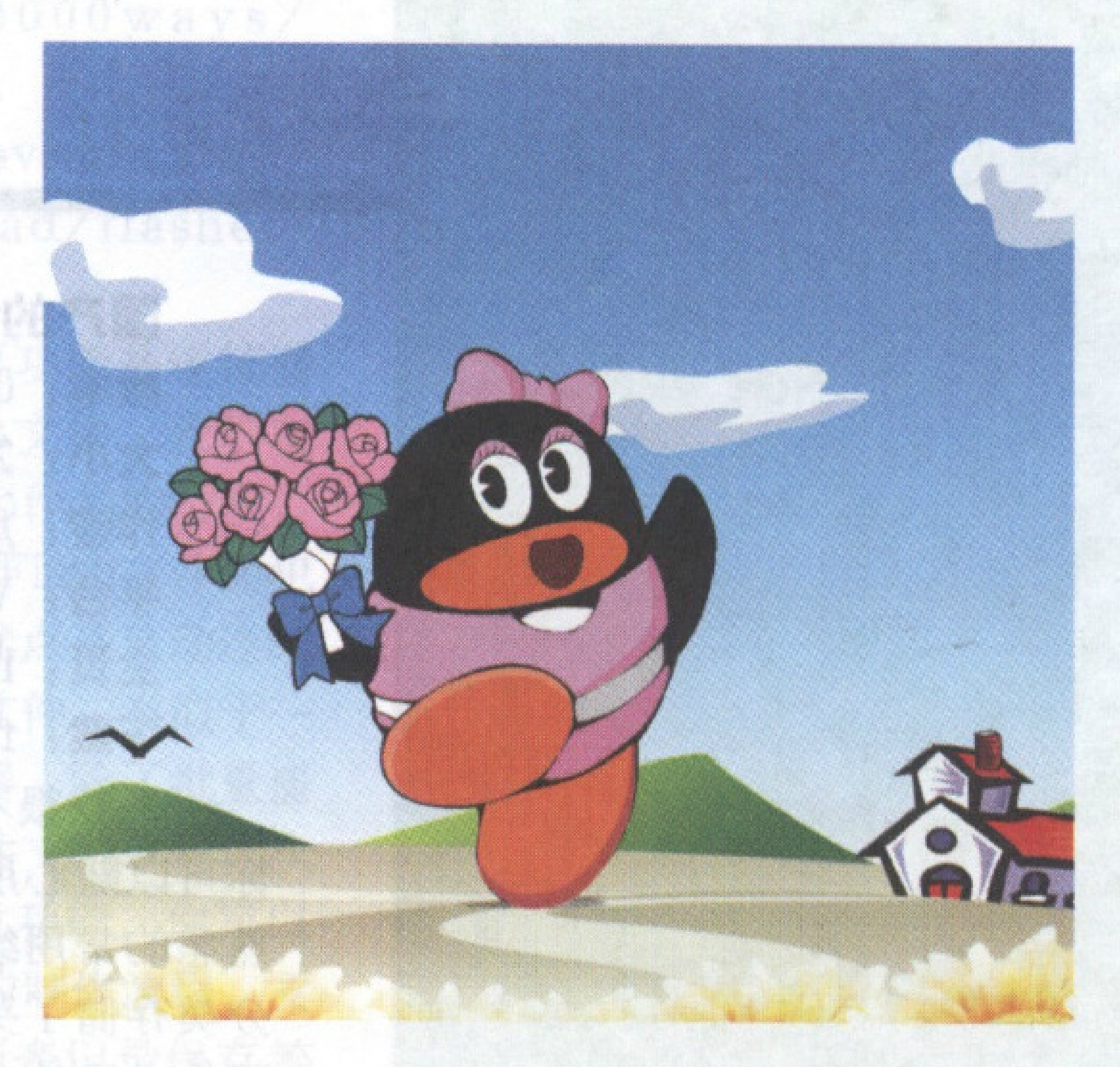
事实上，远程协助功能实际是在调用已经整合在Windows XP中的NetMeeting软件，只是换了一件漂亮的“外套”而已。在聊天窗口或主界面中，点击“我想…”功能菜单中的“寻求远程协助”，就可启动该功能，当对方接收邀请并得到自己的确认之后，一场鼠标控制大战就上演了！不过用户可要注意了，该功能需要较大的网络带宽才能顺畅地进行，因此没装宽带还是不要用这项功能了。

白板功能

这也是NetMeeting的一项功能，能够让多人同时在一个画板上作画，这可是联络MM们的绝佳妙计哦。

应用程序共享功能

同远程协助类似，能够让其他的Windows XP用户控制已经授权的在系统中运行的应用程序。



总结

以上我们可以看出，在许多方面，MSM已经完全超出了QQ2000，其最大的缺陷在于其地方内容服务还没有跟上，好比计算机的硬件已经安装完毕，可里面却没有软件，再好的性能也无法体现出来，所以当务之急就是赶紧同一些大型的内容服务商协商，推出相应的内容服务。

而对于QQ2000，虽然在MSM面前略显薄弱，但其“群众基础”还是相当雄厚的，加上众多本土的、特色的内容和聊天室工具，目前它仍然是中国人最受信赖的聊天通讯软件。可是，坐吃山空是不行的，QQ，你可得加油了！

中国共享软件

大家拿到这一期《大众软件》的时候，该快到农历新年了吧，又到了总结一年的成绩、展望未来的时候了，重庆虽然也是寒风凌厉，但依旧没有丝毫要下雪的迹象，真的很羡慕北京的白雪皑皑和那一望无际的纯净。前几天偶尔经过邮局，看到花花绿绿漂亮的新年贺卡，就忍不住店员的劝说买了一些。回到公司，准备分发给那些网上的好友们，才发现那些平时在网上的朋友，只知道彼此的网名和所在的城市，但真实的地址却是一个都不知道。呵呵，这难道就是互联网的悲哀吗？我们习惯了用电子的方式交流情感，但是却留不住一些值得怀念的实物，仅有的是一串二进制的电子代码。平时总是不断地收到来自四面八方的电子贺卡，那种收到实物贺卡的惊喜却再也没有尝到，我们还年轻，不能让一些值得回忆的东西消失，于是CoCo在网上问遍各个网友，也要寄出这些新年的贺卡。沉迷于网上不能自拔的朋友们，是不是也出门赏赏雪，发一些真实的贺卡，让朋友得到一些值得回忆的惊喜呢？

CoCo

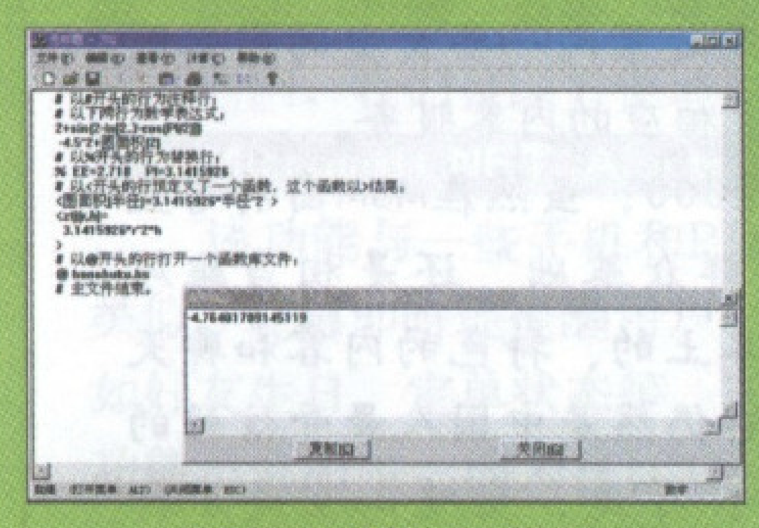
国产的卡通画板——凤凰卡通

版本： 0.8Beta
大小： 2.6MB
作者： 凤凰软件工作组
平台： Windows 9X/NT/2000
主页： http://kthome.yeah.net/
下载： ftp://ftp.cq.hktk.com/soft/soft_mov/simdraw.zip

一款很不错的卡通制作软件，他为你提供了最简单快捷的绘制工具，你可以随心所欲地画出你的想象。软件采用矢量方式存储图形，支持我们熟悉的常用绘图工具，并且，凤凰卡通为你提供了开放的卡通素材图库，分类存储了头像、动物、空间、局部构图等图库，只需点拖几下，就完成了你自己的卡通书了。同时你画的每一幅图片都可以作为你以后的素材使用，随着你对凤凰卡通软件的使用，你的素材库会越来越丰富，画图越来越简单，越来越精美。而且，还可以和伙伴们互相交流彼此的卡通画和卡通素材库。

凤凰卡通

笔者点评： *总是觉得CoCo对于动漫的情结是与生俱来的，自从小时候看了《铁臂阿童木》之后，便一发不可收拾，《聪明的一休》、《丁丁历险记》，到后来的《七龙珠》、《篮球飞人》至今在闲暇的时候还是捧着《棋魂》之类的漫画书看得津津有味。也经常在纸和电脑上乱涂乱画，但能够画一幅自己的卡通画至今是未圆的梦想，可是，没有5年以上的专业训练，谈何容易！但是完全不用灰心，拿起我们的电子卡通画笔吧，只要简单地拖拉鼠标，便可以画一个自己的卡通人物，建造自己的卡通庄园。*



文本计算器JSQ

小小工具大用处——文本计算器JSQ

版本： 1.55
大小： 300kB
作者： 王禄
平台： Windows 9X/NT/2000
主页： http://go5.163.com/wangluwanglu/index.html
下载： http://go5.163.com/wangluwanglu/jsq.zip

JSQ可用来计算文本文件中数学表达式的值。数学表达式文本文件由

一个主文件和若干个库文件组成，JSQ将按行处理这些文件内容。JSQ的处理顺序如下：1.预处理：按行预处理主文件和库文件；2.编译：编译预处理后的数学表达式；3.计算：计算数学表达式的值。软件基于FORCAL技术构建，可以获得最优化的执行代码和最快的执行速度，可满足各种数理统计和工程计算的一般要求，也可以作为数学教育教学的参考。

笔者点评：软件虽然小巧，但是功能却不含糊。也许你平时根本用不上它，但是真正需要的时候它却是你解决问题的不二法宝。软件定义了一个复杂的函数定义方式，如果你耐心看完，还是会有一定收获的，在这个版本中支持函数库功能，在不同的函数库文件中制作不同的数学函数，需要的时候进行包含，对于喜欢编程的朋友来说一定不会陌生和难于掌握。

好助手——MyHelper

版本：XP Build 1202简体版
大小：900kB
作者：红山客
平台：Windows 9X/NT/XP
主页：http://myhelper.yeah.net/
下载：http://www.helperhome.com/download/myhelper/MyhelperXP_V201_GB.zip

我的助手是经常使用电脑的人士的一个实用的小工具软件，集快速关机、注销、自动拨号上网、检查新邮件、上网记时记费、事件提醒等功能于一身，体积小使用快捷方便，同时应用Microsoft Agent(角色)进行信息提示，是你的名副其实的助手。

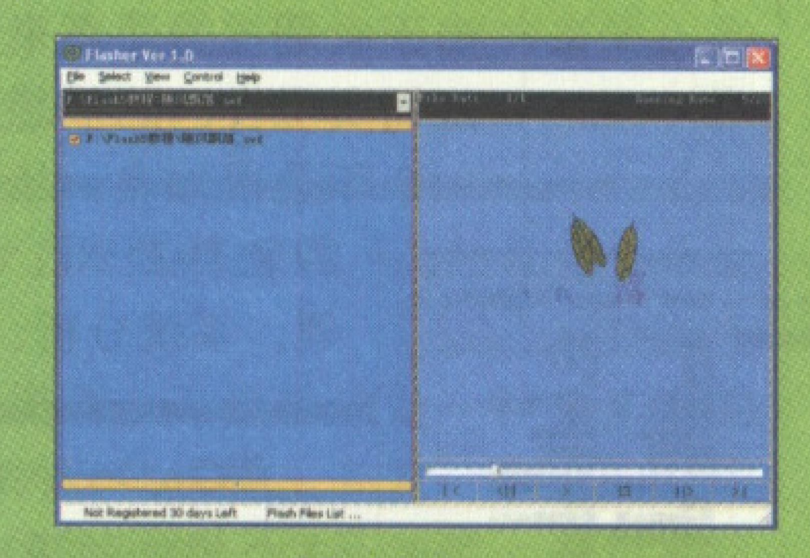
笔者点评：Microsoft Agent最早出现在Office 95中，微软称之为“Office助手”，它的动作会随特定的操作不同而改变，这就给使用电脑的人增添了许多乐趣。MyHelper软件将MS Agent很好地融合到软件中去，并且使用了很中国化的孙悟空作为助手形象，在网站上还提供了各种精灵下载。同时拥有一个很实用的工具箱，但是使用中CoCo发现，通过公司的局域网上网的话，助手会提示没有上网。相信随着将来功能的增强，会有越来越多的人喜欢上这个小家伙的。

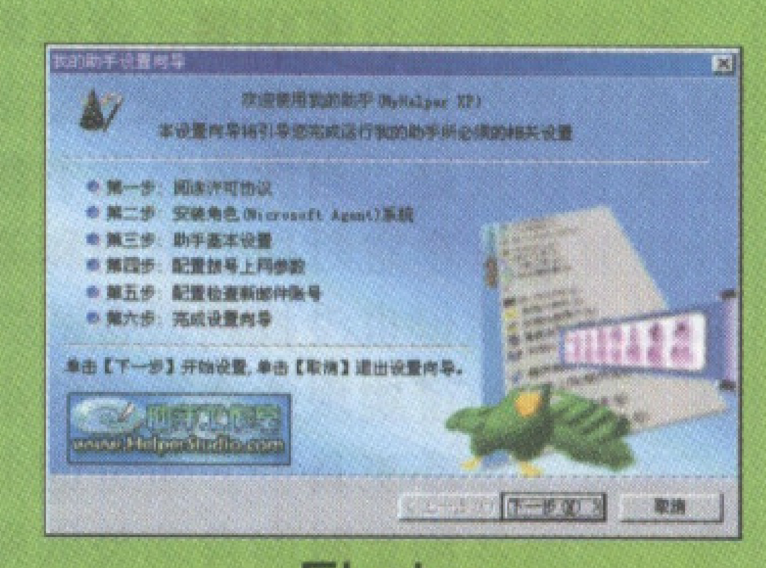
Flash播放器——Flasher

版本：V1.0
大小：500kB
作者：aven
平台：Windows 9X/NT/2000
主页：http://freebirdboy.myrice.com/10000ways/flasherC/main.html
下载：http://avenzm.3322.net/gift/download/flasher/flashersetup.exe

Flasher的主要功能是连续播放SWF格式的Flash文件。我们在欣赏大量精美的Flash作品的时候，经常为点取一个个的Flash文件而犯愁，Flasher的最大优点是自动连续播放你选取的Flash文件，类似于一些国外的Flash播放器。除了批量播放Flash文件外，软件支持单帧依次播放和鼠标拖动播放功能，你可以看到作者Flash文件的制作流程，支持自动跳转、文件列表记录保存等功能，将一批同类的Flash文件作为列表保存下来，就像Winamp等软件的播放列表一样。尤其对MTV类型Flash的应用更能体现它的价值。同时，Flasher是一个共享软件，它有30天的试用期，试用版本只能一次连续播放5个Flash文件，注册后将不再限制文件的选择数目。

笔者点评：我们在软件的帮助中看到了作者努力的方向：对Flash文件的剪辑，即在播放的Flash中选定起点和终点，Flasher将其中的部分另存为新的SWF文件；对Flash中的某一帧的画面截取、保存为指定的格式；对EXE、FLA等格式的Flash文件播放的支持。1.0版本的功能都还不是很成熟，如果这些功能都实现的话，有可能会成为该程序的一个亮点。


MyHelper

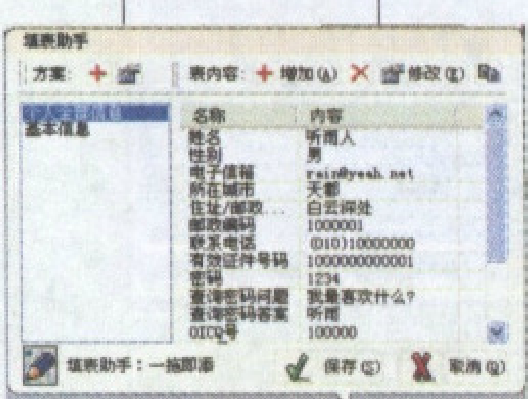

Flasher

作者专访 红山客

（MyHelper的作者）

CoCo： 请你先自我介绍一下？

红山客： 首先非常感谢《大众软件》提供这样一次机会介绍我自己以及“我的助手”软件。说起我自己的经历其实很简单：75年出生，93年考入大学学习计算机应用专业，从此便开始与计算机结缘。由于大学前从未摸过计算机，所以大一开始对计算机许多东西感觉很迟钝，如什么是文件、目录等，很难理解，也曾经闹过好多笑话。但自从第一眼看到计算机就产生了强烈的兴趣，于是开始坚持不懈地学习。上大学前我对诗词、国画很感兴趣，经常临摹一些古人的作品，也写一些“歪”诗词，但基本难登大雅。当然最感兴趣的还是计算机，一直投入很大的精力去学习，曾有一段时间达到了痴迷的程度。后来有机会进入学校的软件实验室，进一步提高自己的编程能力。那时的学习条件很艰苦，白天没有太多的上机机会，常常偷偷躲在实验室中熬夜编程，记不清曾有过多少次这样的熬夜，至今想起来仍很难忘。在那个时期学会了True Basic、Pascal、Turob C、Borland C++等，大概在95年左右又学会了MC、Visual C++作为以后主要的开发利器。后来曾参加过几次全国性计算机大赛获奖，可以说在大学期间的学习为以后工作打下了比较扎实的基础。97年毕业之后分配到某大型国企，由于单位的上机条件好，又有网络环境，所以开始学习网络方面的知识，很快学会了Visual Basic、Dephi、ASP等编程语言，同时对软件工程开始系统地实践和学习，在这段时间内对自己各方面的编程技能都有很大的提高。工作8个月后由于女朋友的关系来到北京，原一心打算进金山公司实现自己的梦想，但阴差阳错，后来选择了一个不是很知名、从事大型专业软件开发和研究的软件公司，主要的工作是进行项目管理、系统分析、设计，一直到现在。



CoCo： 是什么时候开始开发MyHelper这个软件的呢，当时灵感是怎么来的？为什么会选择它作为开发的项目？

红山客： 我在98年年末时开始接触互联网，并为其深深吸引，经常光顾一些软件方面的网站，当然也经常下载软件。当时朋友单位需要一个定时拨号上网和关机的软件，在网上找了许多但也没找到很合适的，于是花了一个晚上时间写了实现这个功能的小软件，并起名为“自动关机小工具”。当时这个软件非常简单，仅仅实现在固定时间自动关机和拨号上网，但朋友用后感觉很好。以后便利用业余时间继续增加功能，有一天朋友说这个工具真是我的一个小助手啊！这时我决定正式将这个软件命名为“我的助手”（英文名MyHelper），这也算“我的助手”软件的由来。其实我很喜欢开发通用软件，当初想进金山也正是这个目的。但我们公司涉及不到通用软件开发，于是下定决心要利用业余时间继续开发这个小软件。大概在99年5月份时我申请了一个免费个人主页，并正式将MyHelper软件在互联网上发布。从MyHelper第一个版本到现在的2.01版，其间大大小小进行了22次升级，不断地增强其功能。说到现在，可能那些没有使用过MyHelper的朋友还不清楚这个软件到底是一个什么样的软件，其实概括地说MyHelper算是一个信息助理类工具软件，也可以说是一个工具软件集。既然作为日常使用电脑的“助手”，就应该集成大部分常用的功能，如拨号上网、检查新邮件、执行任务、事件提醒、日历日记等，当然也少不了曾爆炒一时的“一键上网”等功能。实际上MyHelper远远扩展了“一键上网”的概念，而变为“一键操作”，如“一键关机”、“一键开关CD-ROM”等。随着MyHelper的不断改进，已逐渐转向一个小型的个人使用电脑平台软件，当然这种软件不同于其他性质的平台。

CoCo： 我们注意到阁下的软件使用了微软的MSAgent技术，能简单给我们的读者们介绍一下这种技术么？它给软件开发带来了什么好处？在国外我们发现很多软件和网站上都应用到了微软的这个小精灵，它在国内软件市场上的应用还不是很广泛吧。

红山客： 其实在MyHelper软件中，最有创意的应该是采用了微软的MSAgent的技术（我把它翻译为“角色技术”）作为MyHelper的“形象”界面，这点其实很关键，虽然软件本身功能已具备“助手”的条件，但给使用者的直观感觉是否也是一个“助手”呢？经过我的仔细思考，最终决定采用角色技术来实现。角色技术其实是微软非常重要的一项技术，可以说这项技术是对未来计算机人机交互界面的一个极大创造。电脑作为人类最伟大的发明之一，其最终目的无非是用来替代人的大部分工作，即发展到科幻中所谓的会说、会听的“智能人”。目前电脑给人的感觉仍然是一台机器，虽然它能完成许多复杂的工作，但其形象离未来的“智能人”相差甚远。我们现在每天用鼠标操纵的这些窗口界面，对于那些不懂电脑的人来说还很“抽象”，如何突破这种“抽象”变为具体形象是关键。而微软的角色技术实际上正符合了这种发展趋势，它通过形象动画、语音合成、语音识别等技术来表达电脑，如你可用语言对角色发出命令，角色识别命令后可表现一段形象的动画，同时输出语音信息，基本实现了人和电脑“交谈”的目的。目前角色技术广泛用于微软Office软件中（即Office助

手），当然从Windows 98 SE开始，系统便自带了角色系统，特别是最新发布的Windows XP，某些操作已经出现角色技术，如查找文件等，由此可看出微软对角色技术的重视。目前国外不少共享软件采用了它，许多网站也应用这种技术，比如客户进入其网站就会出现“角色”作为一个“导游”介绍网站等。还有某些电子商务网站将其作为“交易助手”，很形象生动。据我了解，目前国内的软件应用角色技术的还很少（最早采用的可能要算MyHelper了），但是最近发现瑞星2002已采用这种技术，还有国内部分网站有一些简单的应用。

CoCo：*我们注意到阁下的软件是免费软件？很多人认为国产共享软件很难收到注册费，您认为呢？*

红山客：谈到共享软件的问题，我认为在国内应该大力提高共享软件的地位。其实一般开发共享软件都是个人或小群体，而开发这种软件是很辛苦的事情，需要付出大量的时间和精力，如果没有好的源泉来补充，长时间坚持下去非常困难，最终导致软件开发无法继续，其实大多数共享软件也正是没有找到一个有效的发展途径而半路夭折。目前我们国人的软件意识还不是很高（或许对于商业化的软件要好一些，但盗版也很多），对于付费的共享软件还不是很接受，现在网上共享软件注册码满天飞，就算类似网络蚂蚁这样优秀的共享软件靠广告条方式获得资助，还要受到莫须有的“怀疑”，这其实是很不正常的现象，或许还需要一个较长的时间来转变。但我相信，随着国人对软件意识的提高，只要是一个好的、健康的共享软件，并能满足用户某些迫切的需要，还是会得到青睐的。MyHelper作为一个完全免费软件，一直靠本人工作之余那点可怜的业余时间和个人兴趣来支撑做下去，对于如何发展、如何找到一个动力源泉，还没有一个好的策略，目前仅希望能有更多的人来使用，我自己就算“受益”了。

CoCo：*在开发过程中遇到了哪些困难？是如何解决的呢？开发中感触最深的事情是什么呢？*

红山客：在经历两年多开发MyHelper的过程中，也曾遇到很多技术问题和一些“突发事件”。对于技术问题，一般上网找资料即可解决；但是对于那些“突发事件”，处理起来就比较头痛。印象最深的有两次：一次发生在MyHelper的一个初期版本，由于没有经过系统测试，新版公布不久之后，突然出现循环提醒生日的Bug，这是一个非常要命的Bug。知道此事后，我一整天在公司都感到惶恐不安，晚上回家一看，竟然收到上百封邮件，有询问情况的，也有破口大骂的，真是不敢想象。虽然后来打补丁解决了问题，但也算是一次最沉痛的教训；另一次就是最近发生的，安装国内某杀毒软件的一个升级包后，其报告MyHelper中的一个拨号程序包含某个黑客病毒，随之不少网友来信询问。本人马不停蹄地启动金山毒霸、KV3000、诺顿等进行求证，发现并没有感染什么“黑客”程序，于是与这家公司的技术人员联系检查，最终确认是误报，但也惊出一身冷汗。

CoCo：*对将来软件的发展方向有什么想法？*

红山客：对于MyHelper的未来发展目标，我认为首先应该将MyHelper向“个人电脑平台”、“个人上网平台”发展（现在正是向这个目标发展）。所谓平台，指支持插件和二次开发，可以挂接更多适用的功能工具，毕竟靠一个人的力量很难将什么都做全。当然这种“挂接”应该是一种很协调、紧密配合的集成，不是简单的调用。现在一般人的电脑中大多塞满了琳琅满目、大大小小的软件，虽然这些软件都有各自的优点，但它们之间是分散、独立的，如检查邮件工具、写日记工具等。对于一个常用电脑的人来说管理这么一堆软件也是一件非常头痛的事情。MyHelper正是体现这种协调，达到方便、快捷的目的，使用者不关心实现某个功能的软件放在那里，也不需要设置许多复杂的参数，一旦他需要时，只要“告诉”MyHelper想干什么，MyHelper即可快速实现他的需求。最典型的应用如网上购物，现在我们购物首先必须进入专门的购物网站，分类选择想要的物品，查看其价格、介绍等信息，如果想找更合适的物品就必须进入其他购物网站，逐个进行比较，这个过程相对还比较繁琐。如果购物者直接将想要的物品告诉MyHelper，它可启动相关的智能搜索程序自动搜索，找到性价比最好的物品，当然购物者此时也可参与决策，中间需要一个交互过程，最后MyHelper还可自动帮购物者结算等，完成购物整个过程，一切变得如此简单。以上当然是一个简单的例子，其实这不是一个科学幻想，我认为逐步实现也不是不可能的事情，当然可能需要一些大的投入。

CoCo：*对正在努力默默从事国产软件开发的作者有什么好经验？*

红山客：前面我提到，开发软件是一件很辛苦的事情，但同样也充满刺激和乐趣。开发一个好的、成功的软件必须要有足够的兴趣，这是关键。当然也要为你的软件找到适合的用户群，并要分析哪些功能主要，哪些次要，有时用户会反馈回来许多改进意见，但一定要分析是否应该接受。还有无论是收费还是免费软件，必须要有其独特的“发光点”，这样才具有生命力。其实开发共享软件和商业软件有许多相似的地方，所谓“发光点”也是一种“市场意识”的体现。还有很重要的一点就是要有持之以恒的信心，要经得起各种“考验”。网络大了什么鸟都有，总有一些恶意的人会将你的软件感染病毒后发给其他人，或在论坛等场所进行恶意攻击或破坏，遇到这些情况要冷静对待，相信大多数人眼睛是“雪亮”的，破坏者终究会不攻自破受到法律的严惩。P

编辑导语

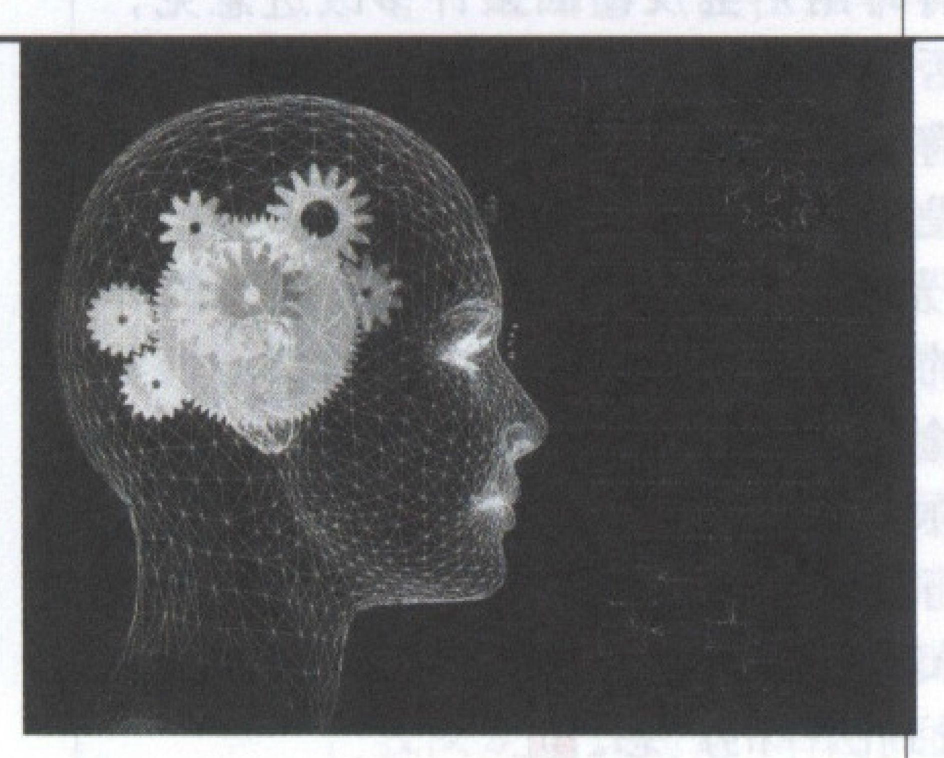
前些天看电视，一个节目说到加班的问题，感到很有意思。英国人特别喜欢加班，有的公司专门做了实验，规定员工不得提前上班，也不可以加班。实验的最初大部分员工感到很不适应，甚至有的开始抵触。不过慢慢的，员工们开始习惯于在规定的工作时间内完成任务，他们发现提高效率以后，原来加班也做不完的工作可以在工作时间里完成了，而他们原来用来加班的时间可以用来做更重要的事情，比如说：陪伴家人。

自从进入实验室，我就被无休止的工作折磨，奔波在任务之间，处理各种各样的事情让我精疲力尽。似乎从来没有“加班”的概念，尽管有时一天工作18小时也没有想过要加班费。最近我开始思考一个问题：是我自己的效率太低，还是任务实在太多？我发现自己现在可以处理的事情比刚刚参加工作时要多得多，然而我却丝毫没有感到轻松，压力始终很沉重，难道就像头说的那样，要榨干我的潜力（笑）？不过我也准备开始我的实验了，我将在上班的时间把我的效率提升到最高，看看是否可以完成所有工作。不过说实在的，我对它取得成功并不抱太多的希望，我真正想要做的，是提高自己的效率。

吐血数升，2002年第一期杂志终于完成了，这一期杂志改版力度之大和编辑们的付出是成正比的，很多同事都倒下（感冒）了。小虫幸免于难，据推测是工作不够努力:)

记得我从实验室过来接手硬件栏目第一期的编辑导语中就提到了一台自己配的机器，很多读者和同事都对它表示了兴趣，那么小虫这期就用自己的行动来说明怎么做一个DIYer。近来有些读者看了2001年第24期杂志以后来信表示对小虫在编辑导语里提到的图片感兴趣，在这里小虫对他们表示感谢，读者可以访问http://ljj1.home.chinaren.com/pleo2001.htm和http://ljj1.home.chinaren.com/leo2001.htm去获取相关的图片和文章。

Prologue



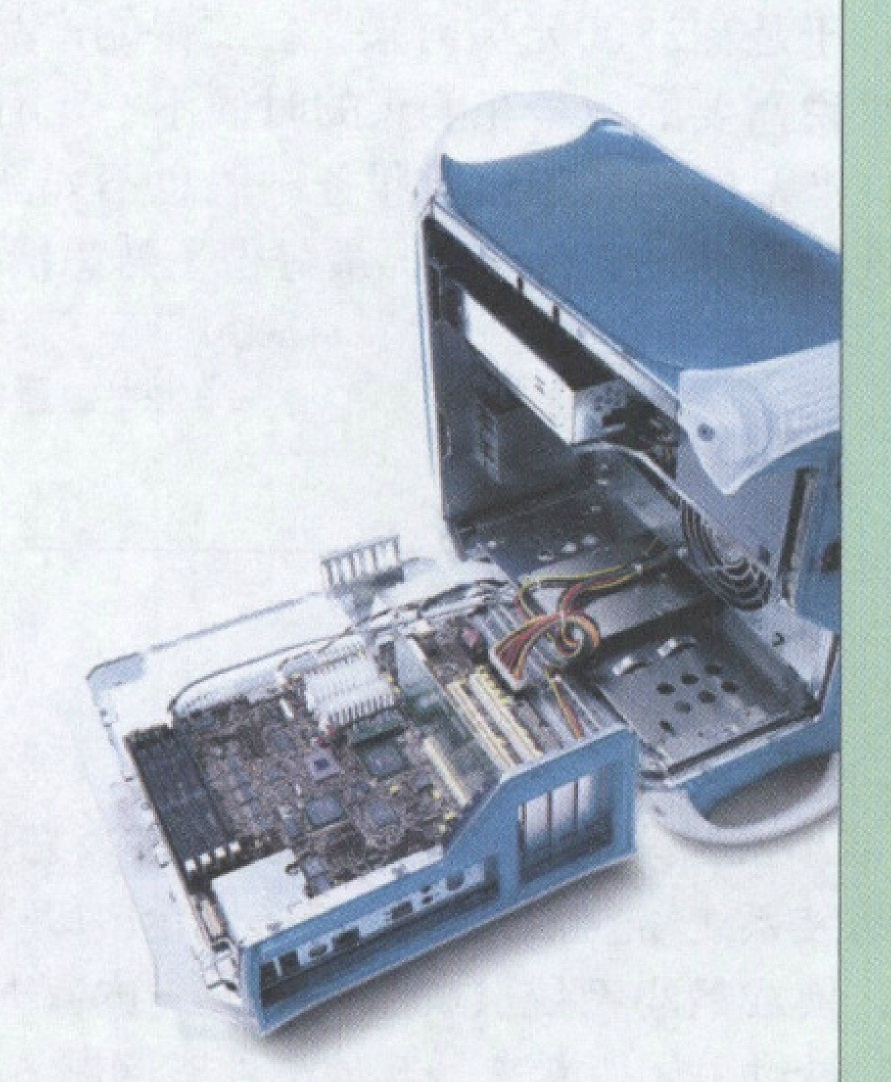
小
ljj@popsoft.com.c



小虫DIY记

本刊编辑部 小虫

DIY 是什么？从字面上理解，DIY 是英文“Do It Yourself”的缩写（也有的厂商诠释为“Do I Yes”）。DIY并不简单地仅仅是自己挑配件组装机器，DIY 是一种精神，是一种敢于和JS斗争、揭露丑恶的精神；是一种勇于面对未知问题、不断尝试的精神；是一种不断进步、对自己永不满足的精神。所以一个DIYer，不只是攒出一台性价比很好的机器，他们对硬件、对自己的机器充满了热爱，甚至成为一种爱好，他们可以在DIY的过程中不断提高自己各方面的能力，最终成为一名电脑高手。



随着整机价格在2001年下调到令人吃惊的地步，很多人都认为DIY的概念已经过时了，因为购买整机可以得到更好的兼容性和售后服务，已经开始进入所谓的“后DIY时代”。对用户来说这固然是好事一桩，但是整机的局限性是显而易见的：首先，用户一般不会知道机箱里的配件究竟是什么牌子，做工是否精细？因为品牌机打开机箱以后质保就没有了；其次，尽管在一些配件上用户可以添置和调配，但是不可能做到像DIY机器那样随心所欲地搭配；最后，用户对品牌机最看重的售后服务，其实很多厂商在这方面并不怎么重视，力量还是很薄弱的，具体可以参考本刊2001年第18期品牌电脑评测的相关文章，本文也将涉及这方面的内容。

下面小虫就以自己这次配置机器的前前后后，向大家说说这次DIY过程，分享其中一些心得，先来看看小虫机器的配置吧：

配件	型号	价格(元)
CPU	Intel P4 1.5G（423pin盒装）	1160
主板	Intel D850GB	1280
内存	Kingston PC 800 RDRAM 256MB	670
声卡	Creative SoundBlaster Live!豪华版	600
显卡	Gainward GeForce2 Pro 64MB DDR (4.5ns)	1160
硬盘	IBM 60GXP 40GB	920
鼠标	罗技银貂（二手）	80
键盘	罗技易上手	78
DVD-ROM	大白鲨12速	490
软驱	Mitsumi 1.44M	90
电源	长城ATX 300S	260
机箱	金河田ATX-6005Ⅱ	320
显示器	Sun 21"工作站（1999第6周）	2800
音箱	创新DTT2200	1000
合计	10908	

看过小虫第一期（2001年19期）做的编辑导语的读者对小虫机器的配置应该会有印象，不过现在，这套系统和当时有了很大的不同：DVD-ROM从狮王12×变成了大白鲨12×，电源由世纪之星黄金版变成了长城ATX 300S，显示器从Dell 17"换了Sun 21"，此外多了一个机箱。对于DIYer来说，首先需要有一颗不安定的心，自己配机器更换硬件在所难免。小虫大学四年级的时候就配过一台机器，一个月之内就换了3块声卡、2块显卡。

随心所欲 DIY

这套系统第一次购买时间是2001年9月8日，作为一名DIYer和硬件编辑，小虫没有考虑品牌机。其实小虫要配这样一台机器的想法由来已久，不过时机都不是很成熟，经过长时间的观望，小虫终于下定决心去配机器了。应该说小虫选择的时机是相当恰当的，CPU、内存和周边配件的价格现在看起来都不是很高。对于DIYer而言，时机的选择非常重要，尤其是考虑到整个机器的成本的时候。尽管配件的价格都在波动，但是很难得所有配件的价格都同时达到最低。有的DIYer喜欢逢低买进，一个个抓配件，认为这样是最经济的办法，但是小虫认为这样在时间上的浪费比所节约的成本要大，并不是一种理想的做法，毕竟买机器是拿来用的。

CPU方面，尽管AMD的产品性价比更高一些，但是小虫还是更信任Intel的产品。当时P4价格刚刚进行大调整，Socket 423针脚的P4尽管没有太大的升级余地，但是性能上已经足以让小虫满意了。从稳定性和兼容性上考虑，主板小虫选择了Intel的D850GB，并不打算进行升级和超频，因为这套系统性能已经很强劲，很少有人表示不满。小虫喜欢听音乐，也喜欢玩游戏，对音响的要求比较高。声卡上似乎也只有创新的可以选择，当时有的同事劝小虫等等


Sun 21"工作站显示器


二手银貂，买的时候有9成新

Audigy，小虫觉得一方面投入太大，另一方面一段时间没有声卡用实在无法忍受。配套音箱的选择是最头疼的，本来小虫想买漫步者S5.1，后来在45公斤重的音箱前面却步了，再说S5.1 250W的功率也着实太大。挑来挑去，还是选择了创新DTT2200，在实际使用中，这套音响系统的效果还是相当出色的。选择了5.1的音响系统，一个DVD光驱就必不可少了，在同事的推荐下，小虫选择了在测试中表现不错的狮王12×。硬盘方面，尽管近段时间IBM的硬盘挨了不少骂，不过小虫在实验室里用过3块IBM腾龙2代硬盘，测试中没少折磨它们，但是从来没有出现问题。出于这样的信任，小虫还是选择IBM，它在后来的使用中也没有出现问题（是口碑最差的匈牙利厂生产的）。显卡方面，既然配了P4，当然不能让显示系统成为瓶颈，小虫选择了当时性价比相对较高的耕升火狐GeForce2 Pro。

这套系统里出现了两个二手产品：鼠标和显示器。小虫认为，二手配件里比较值得购买的就是这两个了。用过很多鼠标，罗技的银貂是小虫最喜欢的，无论是办公、图形处理还是玩游戏都表现一流。不过新的银貂价格高达300多元，实在是无法忍受，还是二手的比较划算。显示器也是这样，小虫在“彩显之家”挑了很久，花900元买了台Dell 17"纯平，是SONY OEM的产品。用了几天，小虫发现这台显示器有水波纹，于是拿回去换，在换的过程中小虫意外地发现了现在的Sun 21"工作站，一试之下爱不释手，于是花2800元买回来了。二手的产品不像新产品，一般来说需要的型号在购买的时候不一定有，有碰运气的成分，产品的质量和售后服务一般也不如新产品好，所以在挑选的时候一定要仔细，最好带上熟悉情况的人同行。

兼容问题请走开

一般来说，DIY的机器不太可能一点问题没有，由于所有配件都是自己选择，没有经过严格的稳定性、兼容性测试，加上经销商有时候会玩些猫腻，所以换配件是很正常的事情。出于对自己眼光的信任，小虫只是简单地在柜台上点亮了一下就把东西搬回家，当时是2001年9月8日，星期六。

小虫回来后兴冲冲地把机器组装完毕，接下来的事情就是装系统了。启动，系统在显示P4开机画面的时候停住了，换成最小系统（CPU+主板+内存+键盘+显卡+显示器）就过去了，看来是其他配件有问题。小虫开始往最小系统上一个个加配件，最后的结论是鼠标和光驱有问题。小虫

于是拿着鼠标和光驱就去了实验室测试，光驱在其他机器上使用正常，看来是和主板有冲突，鼠标则在所有机器上都无法使用，整个是一个坏产品。

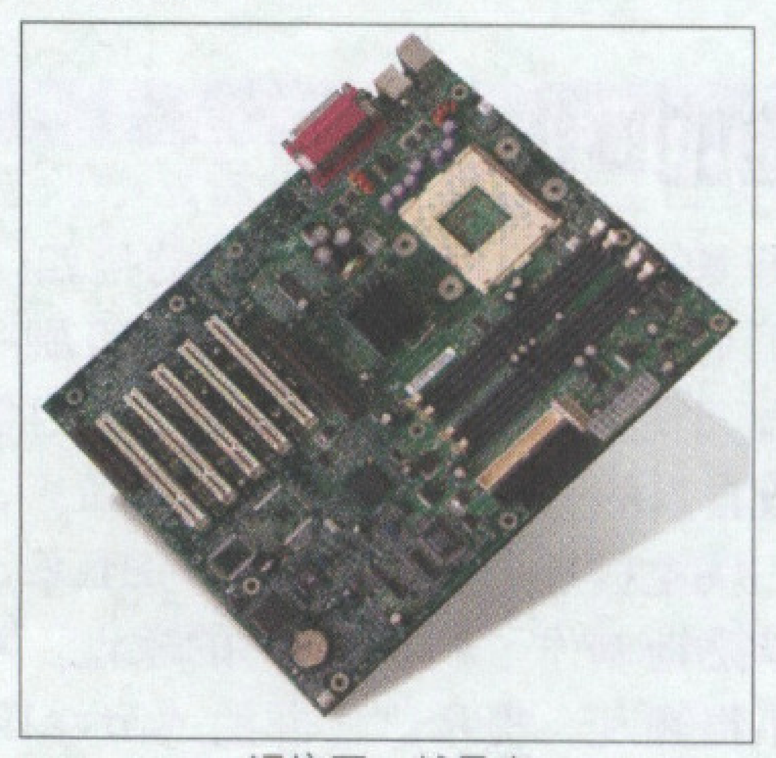
第二天，小虫拿着光驱和鼠标又进村了，鼠标很容易就换了一个，因为的确有问题无法使用。光驱柜台的经销商说兼容性问题不太好换，小虫说：要不连主板一起换？经销商一下子就软下来了。为了防止出现相同的情况，小虫换了一个大白鲨12×，总算解决了兼容性问题。

稳定性大测试

不过机器似乎没有放过小虫的意思。装上系统之后不久，小虫发现机器并不怎么稳定，具体的表现是用IE浏览网页的时候不定时出现非法操作，看DVD的时候不时蓝屏和死机，而机器没有任何冲突提示。小虫最初怀疑是驱动的问题，于是换上微软认证的显示驱动，问题照旧；换芯片组驱动，还是老样子；换ATA驱动，还是没有改善。排除了驱动方面的影响之后，小虫把目光投向了操作系统，格掉C盘之后重新安装了Windows 98，按照最稳妥和保守的方式配置驱动，问题还是出现了。借来Windows XP全新安装，第一次进系统就出现蓝屏（绝对不是夸张），看来是硬件在作怪。

由于机器还勉强可以用，而且暂时难以确定问题的根源，工作又很忙，小虫只是在业余的时间里进行测试。从硬件的角度出发，小虫认为出现这种问题最大的嫌疑是内存和电源，小虫先从实验室借了一个世纪之星黄金版P4电源回去换，问题依旧；接着从实验室借了两条三星的PC 800的RDRAM回去，这两条内存的质量还不如小虫原来的金士顿，问题反而更严重了。但是这两个配件在实验室的测试中表现稳定，到这里基本上排除了内存和电源出错的可能。小虫也用过实验室1.7GHz的P4，可是无济于事。为了测试，小虫曾经换过一块ATI的Radeon 8500，旌宇的Ti200，还是有那样的毛病，显卡的可能性也排除了。不过这时候，小虫发现了另外的问题：主板的3D子系统性能低下，用Ti200跑QuakeⅢ V1.17 Demo001测试，在Fastest模式（这种模式最能考验主板的相应性能）下居然达不到200fps，小虫开始怀疑主板了。

可是主板是Intel D850GB，Intel的主板以稳定性和兼容性出色著称，小虫就是冲着这点买的。这块板子的确是原装货，当时小虫亲自拆包的，怀疑它有问题的确需要一点勇气。：）唯一没有换的就是声卡了，小虫将声卡拆下来，重新安装了操作系统，拨号上网，啊！该死的非法操作还是出现了。刚好那段时间有同事出让一套PⅢ的系统（技嘉815EP+PⅢ800EB+128MB SDRAM），小虫帮朋友买下了，暂时寄放在小虫那里，小虫试着用这套平台，发现运行非常稳定。到这里，所有的可能性都排除了，小虫终于确认是这块Intel D850GB主板的问题。

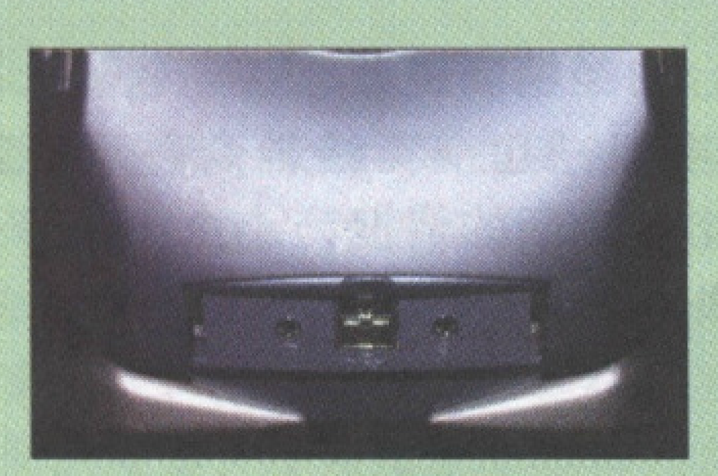


记住了，就是它

售后服务的考验

小虫列了一张单子，将确定是主板出现问题的过程和步骤详细写清楚，然后打电话和买机器的柜台联系，经销商说如果问题属实换主板没问题，不过先要由他们测试无误。2001年11月25日，小虫将主板和测试说明带到了硅谷电脑城北区2楼A柜台，经过交涉之后小虫把主板留在了柜台就回来了。11月28日，小虫打电话询问主板的测试情况，柜台负责人告诉我这块主板他们是从1楼B柜台那里拿的，负责出货的人说我这块主板的颜色不正，拒绝换主板，两边为此还吵起来了。小虫要了柜台B的电话打过去了，负责出货的人刘某说小虫这块板子颜色不正，不像是Intel的主板，他们现在已经把板子送还上海，只要Intel确认主板是正品就立即换新板子给小虫，态度还算比较缓和。小虫心说这块主板上贴有柜台的签，即使是假货也是柜台的事，于是问他什么时候可以解决，刘某说最迟2001年12月3日给答复。

12月3日，小虫再次打电话到柜台B，接电话的是另


很酷的前置USB接口

一位小姐，说刘某出差了，周2（12月4日）回来。次日，小虫在电话里询问刘某，刘某的回答是Intel还没有回复，不过已经和库房打好招呼，5日早上就可以换回主板，送到柜台A。12月5日早上，小虫在单位里叫了一个快递到柜台A去取主板，并且告诉柜台A负责人夏某催促一下柜台B。下午2点，快递到中关村取主板，小虫接到柜台A的确认电话。4点，换回来的主板终于到达小虫的手里，这是一块没有拆封的原装Intel D850GB。

小虫的高兴劲在装CPU的时候就消失了，因为换回来的主板没有带固定CPU风扇的卡子，AGP防呆卡也没有。由于i850主板对风扇进行了全新的设计，没有卡子是无法固定风扇的，小虫只好用透明胶固定在主板上凑合用了一晚。第二天小虫打电话和夏某说换回来的主板没有风扇卡子，夏某和刘某交涉之后告诉小虫，刘某认定小虫给他的是“裸板”，所以换回来的也是裸板。小虫当时是为了方便他们所谓的测试，没有把卡子卸下来。正好那天小虫也需要上中关村和信息员交流情况，就来到柜台A，带上几个人就去1楼和刘某理论，争吵一番之后，刘某终于从一块QDI的i850主板上卸下风扇卡子给小虫，换主板的事情总算告一段落。经销商经常用一些借口克扣一些小东西，这时候一定要坚持维护自己的利益。

小虫一高兴，想起自己准备搬家，就买了了个机箱。本来小虫是坚定的不买机箱派，认为这样可以节约成本，对机器的散热也有好处，拔插硬件也方便。挑机箱的时候小虫是被这款金河田ATX-6005 II的前置USB接口吸引，机箱定上还有一个风扇，可以立起来和机箱顶面成45度角，不过小虫认为这是华而不实的设计。


可以立起来的机箱风扇

危险的BIOS

好景不长，一个星期之后的周四（12月13日）晚上，小虫忽然想起给主板刷一个新BIOS。于是从驱动之家下载了P18版的BIOS（主板自带的是Intel签字认证的P17），由于前面一块主板也刷过相同版本的BIOS，小虫驾轻就熟地制作了刷新BIOS的软盘。不过这次却不很顺利，提示文件非法（invalid），然后自动终止了，小虫认为是软盘损坏，顺手把它扔到废纸篓里，这时候系统还可以启动。换了一张软盘再次刷新，这次开始没有报错，刷到一大半的时候却提示小虫刷新失败，系统起不来了。真是倒霉的时候喝凉水都会塞牙，小虫在实验室没少刷过BIOS，这还是第一次失败。

刷BIOS失败的解决方法有3种：1. 用ISA显卡启动系统进行恢复。可是现在的主板哪里还保留ISA槽呢？而且最重要的是这时候软驱无法引导，看来虽然使用的是Phoenix BIOS，这块主板里并没有Flash Recover Boot Block引导块；2. 热插拔BIOS。主要的方法是找到另一块相同的好主板，先把好主板的BIOS芯片拔下，当然，坏的BIOS芯片也要拔下，然后把好的BIOS芯片插入你自己的主板，启动计算机到DOS系统下，注意，进入DOS时不要外挂别的程序，在BIOS中一定打开BIOS缓冲。然后小心地拔下那块好的BIOS芯片，再将你自己的BIOS芯片插入你的主板中，在DOS中执行写入程序就可以了。尽管比较危险，可是小虫还是愿意去尝试。不过很不幸，D850GB的BIOS芯片是焊接在主板上的（图6，D850GB焊接在主板上的BIOS芯片），尽管实验室有相同的主板，热拔插也是行不通的；3. 用编程器写回BIOS或者更换主板。一般来说由于病毒破坏或者升级BIOS失败厂商是不负责更换的，所以小虫决定去找人用编程器写回BIOS。不过编程器也不是万能的，它还需要相同的好的BIOS芯片或者文件。

12月14日，小虫上班从Intel的网站上下载了一个BIOS，作成升级盘，准备上中关村找人用编程器刷回BIOS。这时候另一个同事带来两块坏昆腾硬盘，都是负责供电的芯片烧坏，小虫顺手一起带到中关村修去了。同事的硬盘在更换芯片之后恢复正常了，小虫的主板却让维修人员大皱眉头，他说小虫带过去的软盘里的文件是不对

的，因为BIOS文件都是512KB大小的。时间不早，他交代小虫第二天给他打电话，看是不是可以找到主板来对刷，小虫给他留联系方式之后就回来了。同事看到硬盘修好很高兴，答应请小虫吃饭，小虫却没有心情，想到回去还是没法用电脑就感到很压抑。

12月15日是周六，小虫一觉睡到10：30，这时候接到电话，维修的人说是找不到相同的主板，小虫说这个可以解决。不过对方告诉小虫说对刷需要用气焊把主板上的BIOS芯片都切下来，然后才用编程器对写，最后再焊上去。末了他劝小虫去厂商那里换主板，因为真要刷BIOS的话，两块主板都没有质保了。尽管小虫觉得刚换一块主板已经感到不好意思了，而且这次的问题是自己引起的，其次对方要是知道是刷BIOS失败要求换主板恐怕也不愿意，但是小虫还是愿意去尝试，实在换不回来再对刷BIOS。



D850GB焊接在主板上的BIOS芯片

第三块主板

小虫进村拿了主板（上面带了CPU和内存方便测试）就到柜台B去了，这时候刘某不在，另外一个小姐说必须由出货的人来解决问题。小虫发现柜台上有刘某的名片，就用柜台电话打他的手机，拨通之后却没人接，正在拨第二次的时候刘某却到柜台了。小虫把问题一说，刘某说必须由公司的售后服务部的技术人员测试认为确有问题才可以换。小虫于是跟着刘某来到他们公司的售后服务部，原来刘某所在的柜台是XX电脑公司下属，该公司还算是颇有名气。

来到售后服务部，小虫有点回到实验室的感觉，不过小虫感到有点紧张，因为是自己的原因弄坏了主板。刘某交代了几句就走了，小虫和那几个技术人员很快就认识了。技术员A拿过小虫的主板，仔细看了一番，确认没有硬伤，用万用表测试了几个焊点之后就开始上电了。不出所料，技术员A也无法引导系统，修改几次BIOS参数、恢复默认设置无效之后，他用硬跳线清空了BIOS之后还是老样子（小虫早就试过啦）。这时候技术员B过来瞟了一眼："怎么是P18的BIOS呀……"，小虫的心一下子悬了起来，还好技术员A很快认定主板存在质量问题，拿着板子就上库房换去了。下午3：20，技术员A拿着换好的主板回来了，用它引导了系统，测试各个接口功能正常之后他把板子给了小虫，填完一张单子之后就算完事了。小虫这才知道，找售后其实是最直接的办法，不过这些所谓的技术员水平实在不敢恭维。

小虫回到家已经是下午4点，装好机器之后顺利地点亮了，吃完方便面（早餐、午饭都没吃），小虫放着MP3，躺在床上休息。似乎有意要刁难小虫，计算机忽然发出"噗"的一声响之后就黑屏了。无论小虫怎么折腾，机器都再没动静，主板上的电源指示灯是亮的，但是CPU风扇不转，显示器没有信号，BIOS也不报警。小虫估计是主板上某个电容烧坏了，这样的故障也很可能是电源的问题，但是有一点是肯定的：这一天没法用机器了。

12月16日，小虫抱着主机又去了XX电脑公司的售后服务部，一进门小虫就大声抱怨，叹自己实在倒霉透顶。技术员A过来把小虫的机器拆下来，接上他们的电源，小虫赫然发现，主板在他这里居然点亮了，系统一切正常，看来第4块主板换不成了。接着技术员A用万用表测试了一下小虫的电源，发现12伏电压输出偏低1.6伏左右，看来电源是有地方损坏了，难怪点不亮！由于电源不是在XX电脑公司的柜台买的，小虫只好灰溜溜地扛着主机又来到柜台A（售后服务部在海龙电脑城对面呀），准备换一个电源。倒霉的事情又再次发生了，柜台A今天集体休假不来上班！小虫想起头交代的工作还没时间做脑袋就大了，考虑了一下，小虫决定买一个电源回去，先用上机器再说。就这样，小虫换了一个长城300S电源，将坏的电源80块钱处理给卖电源的经销商，终于将所有问题全部解决了。

哈，到这里小虫DIY的故事就暂时告一段落了，不过大家不必担心自己配机器的时候会出现和小虫一样的情况（相信大家的运气没有小虫这么糟糕啦）。不过技术没有止境，DIY也不会停息，希望大家来和小虫一起，将DIY进行到底。

存储新境界

高性能硬盘唾手可得

晶合实验室



在成功收购Quantum（昆腾）之后，Maxtor（迈拓）成为全球最大规模的IDE硬盘制造商。此后，以Quantum商标出现市场的第一款由Maxtor制造的硬盘是D540X（在中国市场被称为“新火球一代”，最大容量达到80GB），我们曾在2001年第20期中向读者朋友们做过报道，一起亮相的还有另外一款低端产品——536DX（Maxtor星钻二代，最大容量达到100GB）。作为5400转的低速硬盘，两者在测试中给我们留下了深刻的印象。然而Maxtor在低端市场取得的成绩并不能代表其全部理想，他们需要尽快推出一款将有所作为的7200转产品以填补高端IDE市场的空白，这款产品就是D740X（金钻七代），距离DiamondMax Plus 80（金钻六代）的面世已有9个月。

Maxtor D740X

D740X的发表使Maxtor继Seagate（希捷）之后成为第二个推出单碟容量40GB、7200转硬盘的厂商。从外观来看，这款新的金钻硬盘与以往产品的最大不同在于它的外壳延续了Quantum Fireball（火球）系列产品的风格，不知这是否标志着Maxtor的IDE产品将从此变脸？尽管Maxtor的这一举措是否源于用户的建议尚无从得知，不过我们相信大家真正感兴趣的却是Maxtor和Quantum联手后的ATA接口的性能表现究竟如何。



Maxtor的硬盘向来以配备多碟片闻名，D740X系列的主打产品却仅由两张盘片组成，单盘容量为40GB，总容量80GB。根据Maxtor官方提供的资料，这款硬盘的寻道时间（Seek－Time）达到8.5ms，是Maxtor所有IDE硬盘中最快的。这款硬盘配备的是普通的2MB缓冲内存。

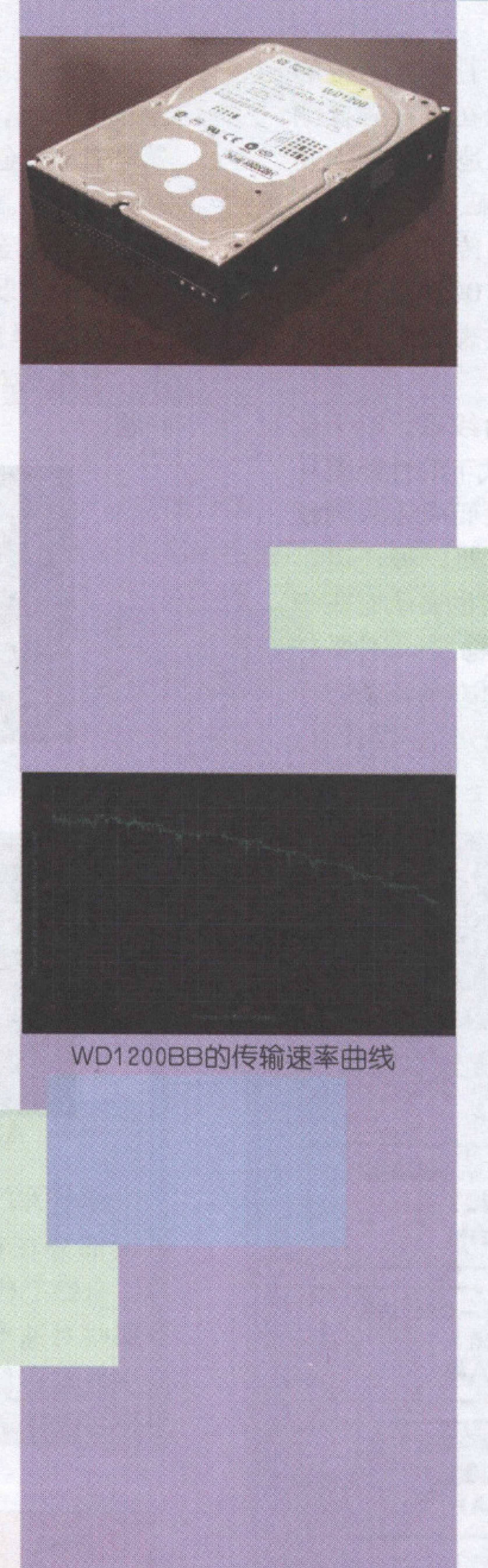
Maxtor打算推出两种不同的D740X硬盘，标准版配备普通的滚珠轴承，而另外一个版本则将装有更安静、更可靠的流体动力轴承。不过我们还不清楚所谓的“特别版”将何时面世，此次测试的D740X硬盘是由Maxtor（迈拓）公司委托泰信策略提供的评估版本（Evaluation Unit）。D740X也是第一款正式支持ATA133接口规格的硬盘，尽管ATA133与之前的ATA100规格相比性能提升的幅度定不会如预期的那样（理论峰值传输率差异为33MB/s），尤其在现有的32位、33MHz PCI接口上，但我们还是借助ABIT KR7A-RAID主板板载的HighPoint 372 IDE RAID控制器考察了它的性能，测试结果仅供参考，据悉D740X将与价值不菲的ATA133扩展卡一同捆绑销售。与其他Maxtor的IDE新品不同，740DX不支持写校验，但它为我们提供了自动噪音管理功能，关闭此选项即切换到最大性能模式。

作为Maxtor 7200转的新品，D740X定位于对存储容量永不满足的高级用户，同时它也将参与入门级文件和网络服务器领域的角逐。与以往的产品一样，Maxtor为它提供了3年质保。

在对测试结果发表评论前，需要说明的是此次硬盘测试中我们采用了新的测试平台及对应的设置，因此测试结果不能与以前的数据进行比较。前文曾提到过，IDE磁盘控制器是HighPoint 372，这是一款支持ATA133的IDE RAID控制器，我们

们将被测硬盘连接在HighPoint 372提供的第一个IDE通道上，对于D740X，我们通过对HighPoint 372的设置分别对比了它在UDMA5（ATA100）和UDMA6（ATA133）模式下的性能表现，HighPoint 372D的驱动程序版本为2.0.1019 。为了更真实地反映被测硬盘的性能，我们将全部容量划分为一个NTFS格式分区，安装Windows 2000 Professional和Service Pack 2，每次测试前均整理磁盘碎片。我们使用了AMD Duron 750MHz处理器，为的是更好地比较被测硬盘在不同状态下的CPU占用率，同时我们只使用了128MB的系统内存（PC2100规格的Samsung DDR-SDRAM），并将系统FSB和内存总线均设置为100MHz，这将有助于测试软件将负载重心更多地向硬盘本身转移。

此次我们使用由Ziff Davis Media实验室开发的Winbench 99 2.0版本对被测产品进行评估，我们选择的测试子项是Disk WinMark 99和Disk Inspection Tests，它们分别考察的是商业磁盘性能（Business Disk WinMark 99）、高端磁盘性能（High-End Disk WinMark 99）、磁盘起始传输率（Disk Transfer Rate:Beginning）、磁盘末端传输率（Disk Transfer Rate:End）、磁盘寻道时间（Disk Access Time）和磁盘对处理器的占用率（Disk CPU Utilization）。除后两项外，其余测试项分值越高表示性能越好。



WD1200BB的传输速率曲线

测试项目	金钻七代80GB（ATA-100）	金钻七代80GB（ATA-133）	西部数据 WD1200BB 120GB
Business Disk WinMark99	8030	8780	8150
High-End Disk WinMark99	20100	19900	21400
Disk Access Time	12.4	12.3	13.4
Disk Transfer Rate:Beginning	41600	41600	46500
Disk Transfer Rate:End	25400	25400	2810

Western Digital Caviar WD1200BB

大概一年多以前，Western Digital（西部数据）凭借着当时的新品Caviar（鱼子酱）WD400BB跃进ATA硬盘的前线。WD400BB不仅是第一款单碟容量达到20GB的7200转硬盘，而且提供了一流的性能完全可与IBM的Deskstar 75GXP（在国内市场被称为腾龙二代）抗衡。后来，当竞争对手的产品都达到了单碟20GB时，WD已经通过Caviar WD800BB实现了单碟27GB的容量。这样由3张碟片组成的总容量为80GB的硬盘不仅成为当时容量最大的7200转ATA硬盘，而且也使磁盘性能获得了更大的提升。

单碟容量为33GB的Caviar WD1000BB是率先达到100GB容量的7200转硬盘，而当100GB已成为通行的标准时，WD将“鱼子酱”重心转移到性能方面，装备了8MB缓冲内存的特别版的WD1000BB在台式机领域的性能表现甚至已经可与顶级的SCSI硬盘媲美。

尽管WD在单碟容量27GB和33GB时两次领先，在向40GB过渡时却显得迟缓了些。Seagate最先发布了达到此密度的产品Barracuda（酷鱼）ATA Ⅳ，Maxtor在晚些时候发布了DiamondMax D740X。在所有主流硬盘厂商中，似乎只有IBM的动作比WD更慢，他们的120GXP还未面世。与Seagate和Maxtor不同的是，Western Digital在其旗舰产品中一直坚持着3张碟片的设计。WD1200BB同样由3张碟片组成120GB的总容量，WD为这款产品标称的寻道时间是8.9ms，标准配置2MB缓冲内存。

与1000BB一样，WD1200BB也定位于对容量和速度都要求比较苛刻的高端台式机市场和入门级服务器领域。这款硬盘也提供了3年质保。（注：由于测试用的系统在进行Disk CPU Utilization子项测试时屡次出现程序无响应的现象，因此我们未能获得该项的成绩。）

应该说这两款硬盘新品都获得了相当不错的成绩，在ATA133模式下，金钻七代在商业磁盘测试中表现优异（8780如此高的得分是在以往同类产品测试中罕见的），然而在高端磁盘性能测试中，1200BB的优势明显，它较高的传输率帮了大忙。另外，我们还分别记录了ATA100和ATA133模式下的系统启动、关闭时间，事实表明两者并无差异。

无论从实际的数据还是从传输曲线看，对于金钻七代来说，ATA100和ATA133模式下的性能差异甚微，由于未做更多的测试，因此我们尚无从判断ATA133究竟为我们带来怎样的好处。另一边，WD1200BB的传输曲线比较平稳，这也表示它在测试过程中数据的持续传输效能比较稳定，不要忘记，这可是一款由3张碟片组成的120GB容量的硬盘，毫不夸张地说它的性能表现已经完全可与部分主流SCSI硬盘相提并论。

最近一段时间硬盘厂商们似乎又开始加快产品推出的速度了，IBM、希捷、WD、Maxtor都纷纷推出了自己100GB以上的硬盘，硬盘容量之争又提到了一个新的高度。不过WD独树一帜，推出了一款8MB缓存的硬盘。8MB的缓存容量是现在高端IDE硬盘的4倍，即使是SCSI硬盘也望尘莫及。在一些媒体的测试里，8MB缓存的硬盘表现出色，性能比2MB缓存的产品有了很大的提高，尤其是在商业应用测试中，领先的优势十分明显。

MDL : WD1200BB-00CAA0
DATE: 12 SEP 2001
DCM : RSEHNQ2AH

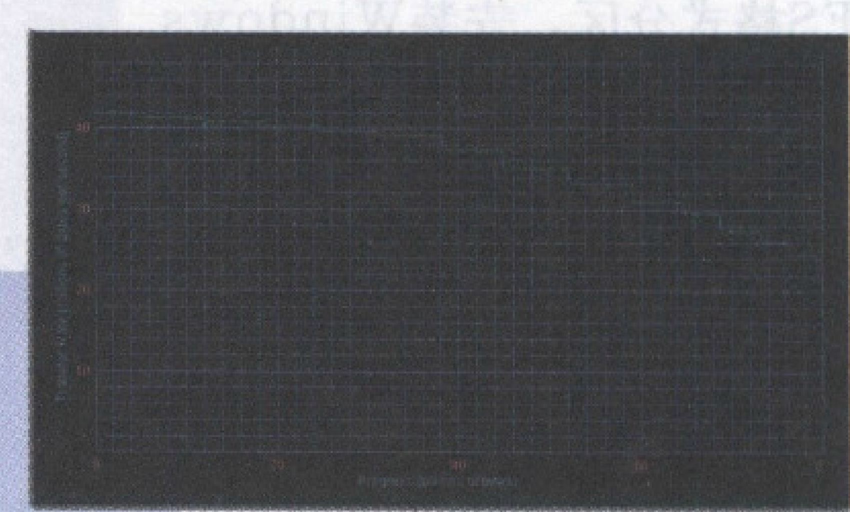
MDL : WD1000BB-00CCB0
DATE: 14 JUL 2001
DCM : RSBABT2AA

MDL : WD1000BB-00CHE0
DATE: 02 OCT 2001
DCM : RSBHBT2AH

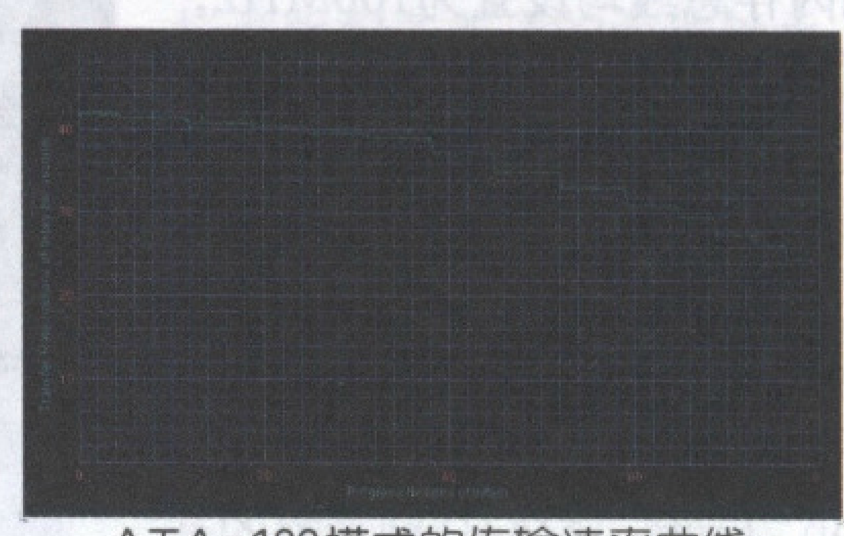
非常遗憾在这次的测试里，我们没有拿到西部数据这款8MB缓存的硬盘。从一些资料上看，8MB缓存的硬盘和2MB的产品在外观上几乎没有分别，编号也相同，都是“WDxxxBB”的形式，区别在于后缀编号，以图示的100GB产品为例，2MB缓存硬盘的编号是“00CCB0”，而8MB缓存硬盘的编号是“00CHE0”。

不过西部数据也注意到了这一情况，于最近宣布要把使用8MB缓存的WD1000BB硬盘命名为WD1000JB，用倒数第二个字母“J”代表8MB缓存，这样就不会造成混淆了。

经过试用，我们发现两款新硬盘的工作温度差异并不明显，由于电路封装的缘故，我们可以很直观地感觉到金钻七代曝露在外的DSP芯片和缓冲内存的较高温度。噪音控制一直是Maxtor的强项，此次也不例外，金钻七代即使在高负载的情况下的工作噪音也很微弱，WD1200BB对噪音的处理也达到令人满意的程度，只是时常会发出较小的“喀哒”声，当然这对于硬盘内置于机箱内的用户绝对不是问题。



ATA-100模式的传输速率曲线



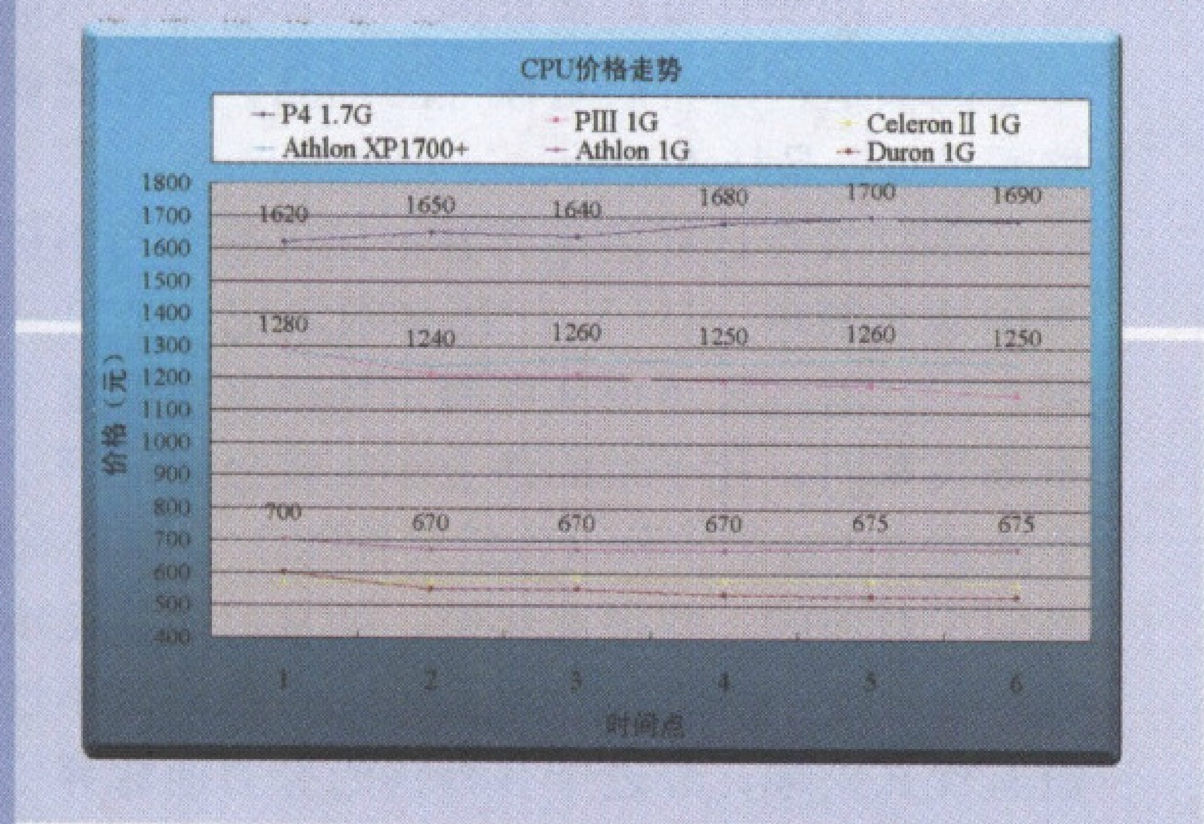
ATA-133模式的传输速率曲线

尽管ATA-133的性能增益仍是个“谜”，但对于大部分在存储容量方面有所要求的中、高级用户，金钻七代是相当不错的选择。WD1200BB则适合那些对速度和容量“贪得无厌”的超级玩家、部分有特定存储需求的专业用户，预算不多的工作站用户在选择硬盘时也不妨考虑一下。

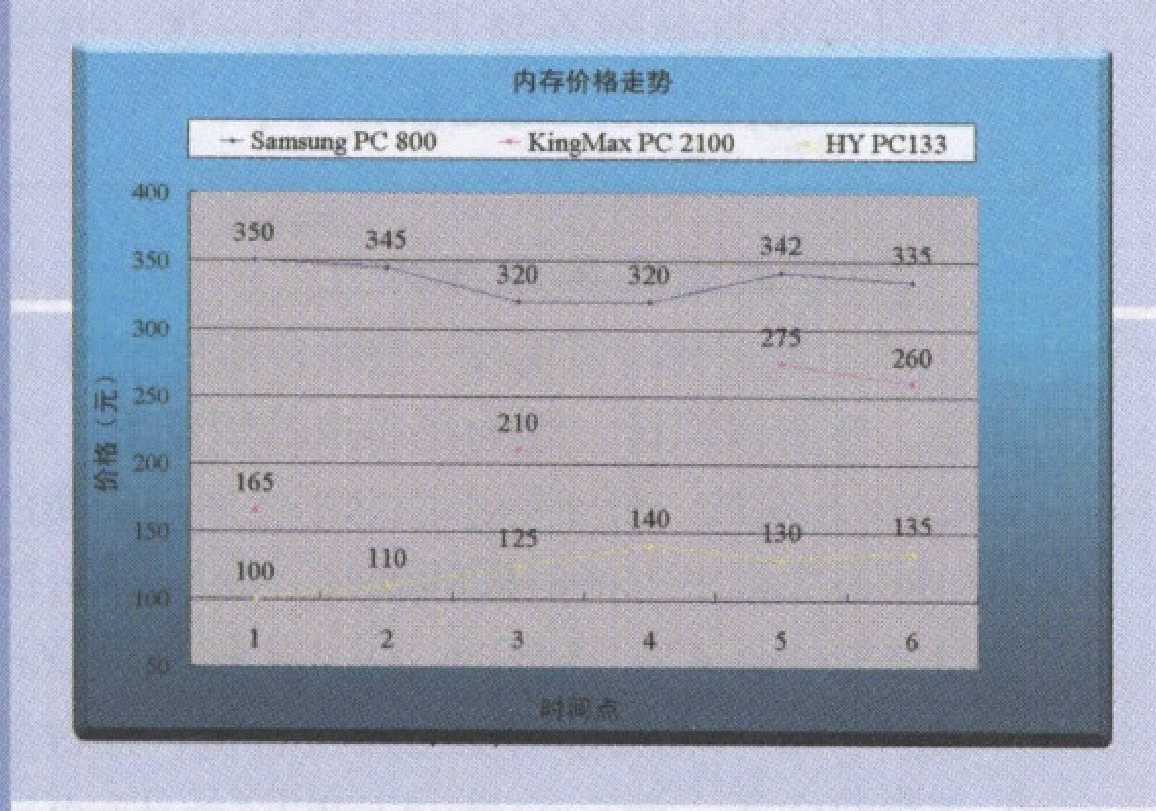
硬盘	迈拓D740X-6L	西数WD1200BB
容量	80GB	120GB
单碟容量	40GB	40GB
转速	7200r/m	7200r/m
数据缓存	2MB	2MB
平均寻道时间	8.5ms	8.9ms
接口类型	ATA133	ATA100
内部数据传输率	54.2MB/s	65.6MB/s
参考价格（元）	1700	2480

中关村视野

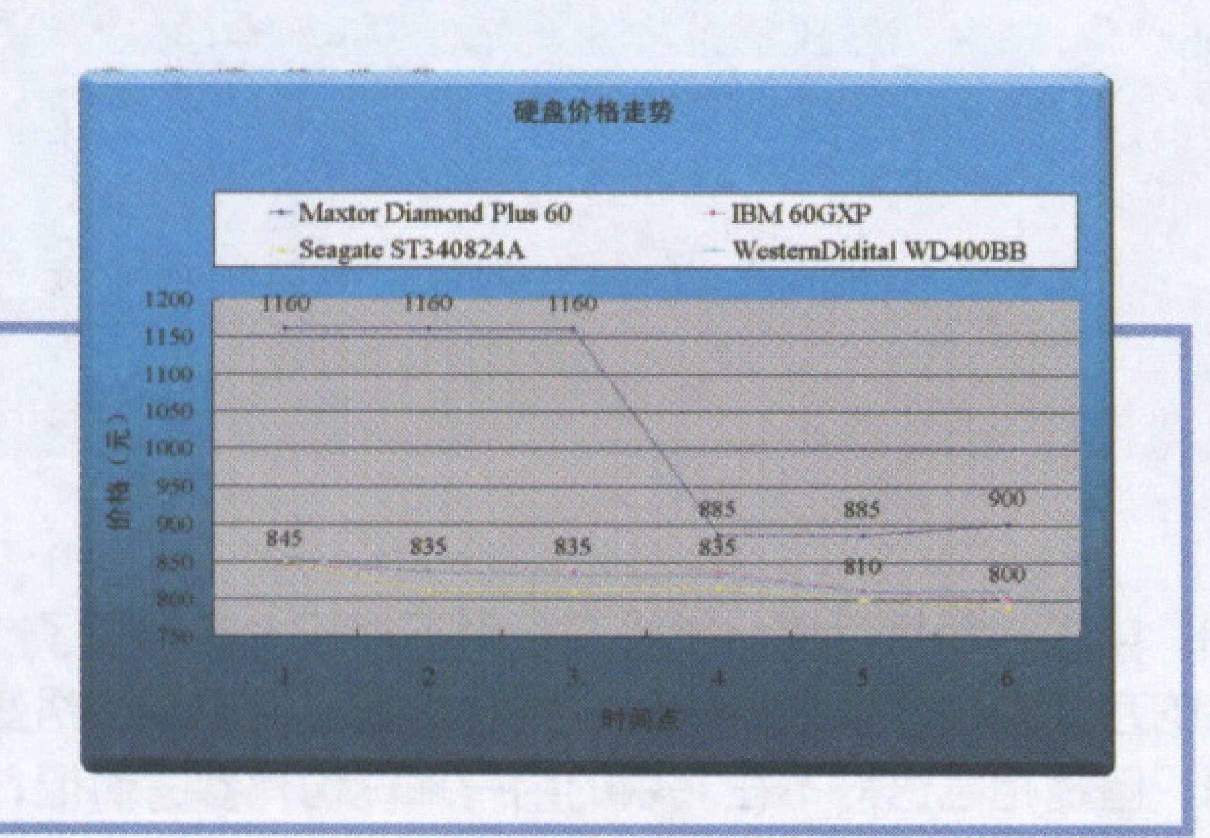
嗨，大家好！从这期开始，中关村每月行情分析将在每月下旬和大家见面了。我们采用走势图和点评相结合的方式向大家介绍一个月以来中关村主要配件价格变化情况，尽管取消了外地行情，但是相信这对不在北京的用户来说也有参考价值，毕竟我们都处在中国这个大市场里。本期我们选取的时间段是2001年11月25日到2001年12月20日，我们在这段时间里以5天为一个时间点记录当天的配件价格，第一个时间点是11月25日，依次类推，第6个是12月20日。



我们选取了Intel和AMD高、中、低各3款产品进行比较，P4是Socket 423针脚盒装CPU，Athlon 1G是266MHz外频的产品。可以看到价格方面这些CPU也分成了3个档次，最高一档的P4价格稳中有升，平均价格是1666元。Athlon XP和PⅢ 1G价格相近，不过前者价格稳定而后者就要退出市场了，所以价格正在下调，为了方便比较我们标出了Athlon XP的价格。低端市场的争夺者是Athlon、Duron和CeleronⅡ，我们选用的都是1GHz的产品，Duron和CeleronⅡ的平均价格分别是552元和577元，从来没有一个时刻，GHz量级的CPU显得如此亲切。



内存涨价成了这一个多月来配件市场的热门话题，我们选取的样本是128MB的产品。可以看到，尽管SDRAM和DDR受到内存厂商联合提价的影响价格呈上升趋势，RDRAM却是稳中有降，平均价格是338元。随着i845-D和SiS645芯片组主板的上市和厂商有意控制，DDR的价格在最近一个月内上涨了100元，并且在11月底到12月上旬出现了缺货的情况，平均价格是225元。SDRAM方面由于DDR现在炙手可热，芯片制造商极有可能从SDRAM转向DDR的生产，这样会造成SDRAM的短缺，价格上涨，不过还需要一段时间才能反映出来。



硬盘价格在这一个月里保持低迷态势，我们选取的样本是40GB的产品。可以看到迈拓的硬盘价格明显高出其他3家，不过很多用户却对它的产品推崇倍至，这是由于迈拓的产品有着良好的售后服务保障和性能表现，而且这个价格是含税价。迈拓的硬盘在12月9日进行了价格调整，降幅很大，对用户来说这是一个好消息。其他3家的硬盘价格非常接近，都在下滑，我们标出了IBM腾龙3代40GB产品的价格。从市场的反映来看，希捷硬盘在以后一段时间内可能有短暂上扬。

小虫游村

本月推荐产品：捷波屠龙E+

捷波"屠龙E+"主板与"屠龙XP"主板使用的是同样芯片组---VIA KT266A，但屠龙E+较屠龙XP更加超值：4根内存插槽，分别支持两种不同的内存：SDRAM和DDR，因此无论你是最新的装机用户还是升级用户都能够充分感受体验KT266A＋AMD CPU带来的高性能快感。该主板的产品编号是J-V266A，板载AC'97 声卡解码芯片，支持ATA100硬盘传输规范。板载5根PCI、一根CNR插槽，同时还附赠有捷波主板特有的系统备份软件--- 恢复精灵。

参考价格：800元

10块钱的MMX

话说这天小虫正在硅谷2楼一柜台和经销商A随意聊天，时值中午，生意惨淡。这时候另一柜台的经销商B过来找小虫所在柜台的经销商C，神侃了一通之后，经销商B忽然放大音量："咳，前几天帮一个朋友的客户修机器，费了半天力气修好了，他给了我300块钱，非要作为答谢。"大家正在惊叹的时候，他话锋一转，"末了，他非要将他的毛毛叉（MMX）200，就是带扇的那种50块钱卖给我，我看挺便宜的就买下来了。"经销商A插嘴道，"你买那种没用的东西干什么？没地方插呀！浪费50块。""你听我说完呀，我后来也发现用不上，就拿去3楼修机器的老赵那里，想平本卖给他。他说不要，我说那20块你要不要？老赵说，我这里有一大盒子带扇的毛毛叉，保证都能点亮，10块钱1个……"很多东西都是这样，好象是让你占了便宜，其实是在浪费。

不一样的DS

天寒地冻，中关村的盗版市场却在前一段时间的严打中渐渐复苏。小虫近日发现村里的盗版市场似乎又要恢复往日的盛况，尤其是中海市场的"基地"附近，卖光盘、毕业证的比比皆是。最近还有不少人买二手硬盘，他们往往推着自行车在路边走，看到行人就不住询问，估计是正在处理一些翻修硬盘。作为计算机数据的主要存储器，小虫建议不要购买这些没有质量保证的产品，尽管低廉的价格看得实在是让人心动。

不过置身这样的地方并不仅仅是买与不买和看热闹这么简单，DIYer还必须紧记安全第一的原则：）。前些天小虫从中海市场出来，准备上硅谷市场买东西，几十米的路上小虫就已经避开了十几个推销盗版盘的家伙（以后简称DS），不过有位DS却似乎对他的工作很有热情，他从后面抱住小虫，把小虫扯了个趔趄，一路推销他的东东，不过小虫没有什么兴趣，经过十多秒钟的努力他放弃了。由于时间已经是中午，小虫在北大南门附近找了个馆子吃饭。点完菜小虫顺手把单肩包放到旁边的凳子上，这时候小虫赫然看到了丑陋的一幕：背包后面的拉链不知道什么时候已经被拉开了！

P4的最低频率是多少？

小虫最近在村里发现一些柜台摆放着P4 1.3G的盒子，感到很惊讶，因为在小虫的印象里，P4是从1.4GHz起跳的。好奇的小虫忍不住要问个明白，原来Intel最先推出P4的时候的确有一批是1.3GHz的，接口是Socket 423。1.5GHz的P4出来以后1.3GHz的P4就停产了，现在市场上已经没有货，柜台里摆放的都是空盒子，而Socket 478的P4是从1.4GHz起跳。小虫忽然想起一些原装机的确是有1.3GHz的P4的配置，学无止境呀！

中关村配件参考价格单位：人民币（元）

CPU	P4 1.7GHz	散装478针脚	1700
	P4 1.5GHz	散装478针脚	1440
	P4 1.4GHz	盒装423针脚	1200
	PIII 1GHz	Socket 370 散装	1180
	PIII 800EB	Socket 370 散装	980
	赛扬 II 1GHz	Socket 370 散装	575
	赛扬 II 800GHz	Socket 370 散装	415
	AMD Athlon XP 1700+	散装	1280
	AMD 雷鸟 1GHz	散装 FSB 266MHz	675
	AMD Duron 900GHz	散装	390
	AMD Duron 700GHz	散装	275
硬盘	IBM 60GXP 60GB	7200r/m 2M DMA100	990
	IBM 60GXP 40GB	7200r/m 2M DMA100	790
	希捷 酷鱼IV代 60GB	7200r/m	980
	希捷 酷鱼III代 20GB	7200r/m	650
	迈拓 金钻六代 40GB	7200r/m	900
	迈拓 星钻二代 40GB	5400r/m DMA100	800
显卡	ATI RADEON 8500	64MB DDR	2150
	爱尔莎 GeForce2 GTS	32MB DDR	1080
	耕升 GeForce2 Pro	64MB DDR黄金版	1165
	微星 MS-8826	GeForce2 MX200/32M SDRAM	350
主板	升技 BL7-Raid	Intel 845	1380
	华硕 P4B266	Intel 845-D	1480
	精英 P4VXASD	VIA P4X266	940
	微星 K7T Pro2NL-A	VIA KT133	730
内存	Samsung 256MB	PC800 RDRAM	660
	Samsung 128MB	PC800 RDRAM	335
	KingMax 128MB	DDR	260
	KingMax 256MB	DDR	510
	现代 HY-256MB	PC133 SDRAM	260
	现代 HY-128MB	PC133 SDRAM	140
声卡	花王 SV550	YAMAHA 724芯片	75
	帝盟 S100	PCI ESS Allegro 芯片	100
	瑞丽春之颂DVD6	FM801 AC-3解码 5.1	240
	创新 SB Live!	Sound Blaster Live! 5.1数码版	400
显示器	MAG XJ810	19"日立显像管 0.26点距	2999
	PHILIPS 107P	17"纯平 0.25点	2700
	LG 774FT	LG未来窗 17" 0.24点	1820
	Acer 78G	17"纯平 0.27点距	1760
光驱	美达 50倍速	50倍速/PS	300
	奥美嘉 12倍速	DVD	480
	HP 12-8-32倍速	CD-RW	1150
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720dpi	500
	EPSON Stylus Color680	喷墨打印机 2880dpi A4幅面	1050
	MICROTEK SM3600	42位真彩扫描仪 600/1200dpi A4幅面 USB接口	580
	紫光 Uniscan 3100K	30位真彩扫描仪 600/1200dpi A4幅面 平台CCD	780

驱动热报 Drivers Express

VIA 4 in 1驱动

2001年12月21日，VIA发布威盛4 in 1最新驱动4.37a官方正式版For Win9X/Me/NT4/2000/XP。临近年末，各厂商驱动更新的速度明显变慢，不过VIA更新驱动却是越来越快。这款新的4.37a版4 in 1包括ACPI驱动1.40a版、AGP驱动4.05c版、IDE驱动1.20版和IRQ驱动1.3a版。修正了KM133芯片组系统运行不稳定的问题；修正了4.36在Win2000下的运行问题；并在注册表中增加了针对nVIDIA显卡的4×设置，推荐使用VIA芯片组主板的用户更新。

VIA

2001年12月21日，VIA发布威盛686A/B、VT8321 AC'97声音芯片最新驱动2.20a版For Win9X/Me/NT4/2000/XP/Linux。很少有一款驱动能够适合所有的主流操作系统，而VIA做到了。这款驱动进一步增强了对DirectX 8.0硬件加速的支持，适用于所有VIA VT82C686A/B南桥芯片所配VT1611A AC'97音效芯片，推荐VIA用户更新。

nVIDIA

2001年12月17日，nVIDIA发布系列显卡BIOS Editor编辑工具最新1.0a版For Win9X/Me/NT4/2000/XP。这是一款功能强大且使用起来很方便的nVIDIA显卡BIOS编辑调节工具，能够轻松修改nVIDIA显卡BIOS的各项设置。1.0a版支持从TNT到NV25GL的显卡，包括Geforce 3 Ti系列显示芯片 。需要提醒大家注意的有3个方面，首先，在更改BIOS前请确定你是否真的需要，因为更改显卡BIOS是一项带有危险性的工作，操作失败的话系统就有可能无法显示；第二，一定要保存修改前BIOS版本的备份，以防万一；第三，最好有一旦不成功后的处理方案，如：PCI接口的显卡、编制便于“摸黑”操作的批处理等。所以，我们建议大家慎用类似的工具。

本栏目行情由本刊记者搜集，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（所有信息截止到2001年12月22日）。部分驱动程序收录于《锐》2002年第2期\DRV\下。

沟通随心所欲
3款即时通讯软件评测报告

晶合实验室

即时通讯软件可以说是目前我国上网用户使用率最高的软件，无论是老牌的ICQ还是国内用户量第一的腾讯QQ，以及微软的MSN Messenger（整合在Windows XP中的版本称作Windows Messenger，下文无特指均简称为“Messenger”）都是大众关注的焦点，但是这几款软件之间究竟各有什么特点，在技术上有何差距，一般人并不十分清楚。为此，我们特别为大家准备了即时通讯软件性能评测的专题，希望通过对3款软件的详细评测介绍，让读者对于目前即时通讯软件有一个清晰的了解，看到平时使用人数最多也是大家最心爱的QQ究竟有那些优势与不足，它目前的处境以及未来的出路。

评测软件版本说明



■QQ2000 V.2000B 710



■ICQ V.2001b Build #3659


■Windows Messenger 4.5(4.5.0127)


■MSN Messenger 4.6 (4.6.0071)

前言——即时通讯软件历史

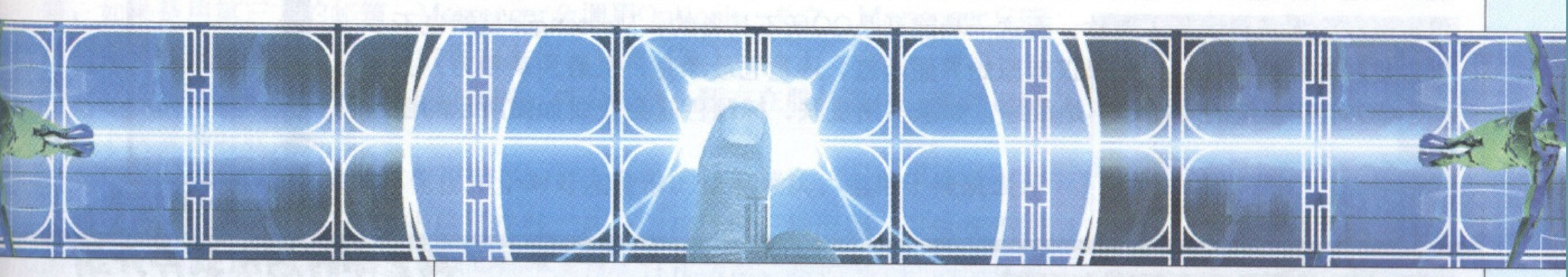
在Internet诞生的初期，人们一般只能用它来浏览消息和收发电子邮件。后来，以色列的3个年轻人维斯格、瓦迪和高德芬格聚在一起上网冲浪时发现，电子信箱总是被许多并不重要的信息充塞，而一些重要的信息却被淹没在信息海洋里。他们决定开发一种软件，充分利用因特网即时交流的特点，来实现人与人之间快速直接的交流。1996年7月，这3个年轻人在以色列特拉维夫成立了Mirabils（拉丁文中“神奇”的意思）公司，随即推出了第一个即时通讯软件——大名鼎鼎的ICQ。

ICQ是英文“I seek you”的简写，中文意思就是“我找你”，其最大的特点是具有网上信息实时交流的功能。利用点对点的方式，任何登录ICQ服务器的用户不论国籍、肤色、文化背景和宗教信仰，都能在网上即时沟通。任何人只要拥有ICQ号码，就可与世界各地的人做朋友，它的互动性是Web网页、虚拟社区和电子邮件所无法媲美的。可以毫不夸张地说，ICQ的出现改变了整个因特网的交流方式，使网上交流变得更方便、更迅捷。

由于ICQ的特色非常适合网民的需要，加上Mirabils不断地对它进行更新和完善，1997年6月，ICQ的注册人数就超过了100万，1998年，ICQ用户发展到1200万，到现在则达到了1.15亿。ICQ由于其潜在的巨大商业广告价值，1998年6月被美国在线（AOL）以2.87亿美元的价格收购。

而在国内，腾讯于1999年2月推出了OICQ的第一个测试版本。尽管最初OICQ几乎只是简单地模仿ICQ，但简单易用且拥有中文界面，于是很快被国人所接受。凭借其本地化的优势和强大的宣传攻势，两个月后OICQ的注册用户就达到了20多万，此后用户数量呈指数型增长，到1999年底达到130多万。目前QQ的注册用户已经超过9300万，同时在线人数最高时已经超过了100万，无可争议地成为国内最热门的即时通讯软件。

与此同时，微软、AOL、YAHOO等国外IT巨头也纷纷推出自己的即时通讯软件，并在这一领域开展了一场争夺用户的大战，一时间群雄并起，剑拔弩张。在国内此类软件也如同雨后春笋般不断涌现，其中影响较大的有资讯人的8dCall、新浪的SinaPager、福建诺斯的TICQ，深圳文赛的OMMO等。各家的技术在开始时都差不多，基本上都是模仿ICQ的功能和界面，然后加上一些本地化的东西，因此进入的壁垒并不是很高。为了占领市场，许多软件都在功能多元化方面下功夫，外观选择、短信息、文件传输、语言交谈、新闻订阅等特色功能不断涌现。即时通讯已经成为Internet世界里发展最快的一个领域。



一、主观评测

1. 第一感官：界面与皮肤

对于这三款即时通讯软件我们分3个方向来分析它们的界面：本地化程度、界面效果、易用性。

QQ和Messenger界面都比较简洁，各种功能设置也基本一目了然（当然这也是因为它们的功能比起ICQ要少得多），即使是初学者也可以很快地掌握它们的各项功能。ICQ的情况相对复杂一点，它有简单（Simple）和高级（Advanced）两种用户模式，默认启动是简单模式，在这种模式下，ICQ的界面也相当简洁，但功能却少得可怜。除了最基本的聊天功能之外你基本什么都做不了，甚至连好友分组都不支持，我们觉得这样的简化方法显得有些过分；在高级模式下界面又会变得异常复杂，让人觉得有点无从下手，看来ICQ在这方面还应该再做些改进，下文中关于ICQ的所有论述都是基于其高级用户模式。

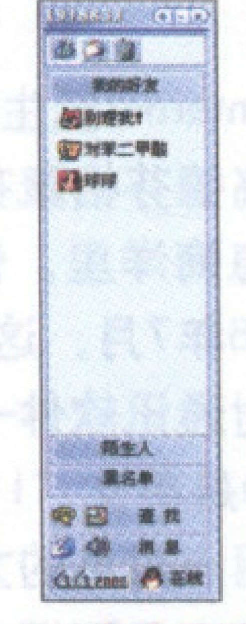
从各项功能在主界面的分布上来看，Messenger采用了最传统的菜单栏形式，所以在三者中最容易上手。ICQ和QQ都没有菜单栏，但是二者相比

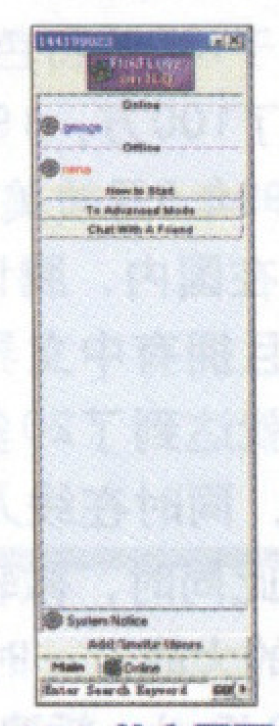
较而言QQ看起来更简单一些，ICQ的整个界面里按钮几乎无处不在，我们不禁戏称ICQ是“功能强大、操作复杂，建议高级开发者使用”。好在围绕聊天的几个重要按钮键都在很明显的位置上，如果你只是纯粹文字聊天，并且也不需要什么好友分组，建议你还是去用简单模式吧。

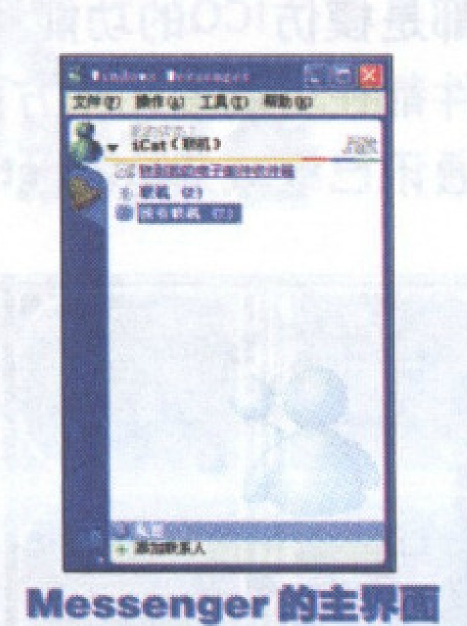
关联菜单的设定是否合理也是软件易用性的重要方面，对IM类程序而言更是如此。ICQ可以根据个人使用习惯自行定义呼出关联菜单的鼠标键，但无论如何设置，在点击好友或是列表的空白处时都只有一个鼠标键能呼出关联菜单，这也是造成其关联菜单过于冗长的一个原因；Messenger不能定制鼠标键，而且只有右键点击好友时可呼出关联菜单，不过由于Messenger的聊天功能不是很多，这样的设置也算可以接受；QQ同样无法定义鼠标键，但它具有最为丰富的关联菜单，左右键点击好友及右键点击空白处时均可呼出菜单，大大方便了操作。三款程序都支持聊天的快捷键，但其中Messenger的快捷键使用起来不是很方便。

本地化程度方面，QQ和Messenger都推出了简体中文版，而ICQ只有一个Translation选项，它会连接Download.com 网站让你下载一个叫LingoWare的程序，而该程序只是一个支持ICQ的界面翻译程序，而且翻译效果很不理想：很多地方未翻译，字体很难看，还时常失效。其实还不如使用东方快车之类的国产翻译程序或去网上下载ICQ汉化补丁。

在软件的个性化方面，只有QQ支持时下非常流行的皮肤（Skin）功能，对于那些同时申请几个账号的朋友这就不只是一个噱头了，可以给不同账号的QQ设置不同的皮肤，这样一目了然，不容易混淆。如果皮肤能一直覆盖到传送消息的对话框上，再配合自动弹出信息的功能就更好了，这样即使同时使用多个账号聊天也不会乱，很适合“精力充沛的打字高手”。除此之外，在QQ中还可以选择自己喜爱的图标作头像，其实这也是一个利于用户识别和记忆好友的好办法；原来的ICQ也支持皮肤功能，可是不知道为什么这项功能在最新的版本中消失了，ICQ虽然无法更换头像图标但可以在个人资料中加入照片，而这一功能又是QQ所不具备的；Messenger虽然也不支持皮肤和更换头像，但如果仅就原始界面而言，还是它最漂亮，也最具亲和力。另外，QQ对XP系统的支持还不是很好，如果不用皮肤，标题栏就会变成如图所示的怪模样。


QQ 的主界面


ICQ 的主界面


Messenger 的主界面

其它即时通讯软件介绍

AOL Internet Messenger

AIM由美国在线（AOL）开发，功能跟ICQ相似，目前已是Netscape的标准组件。AIM使用简单、界面直观简洁、性能出色，是国外特别是北美地区最受欢迎的即时通讯软件。目前AIM的注册用户数量位居全球第二，仅次于ICQ。

2. 真正的主业：文字聊天功能

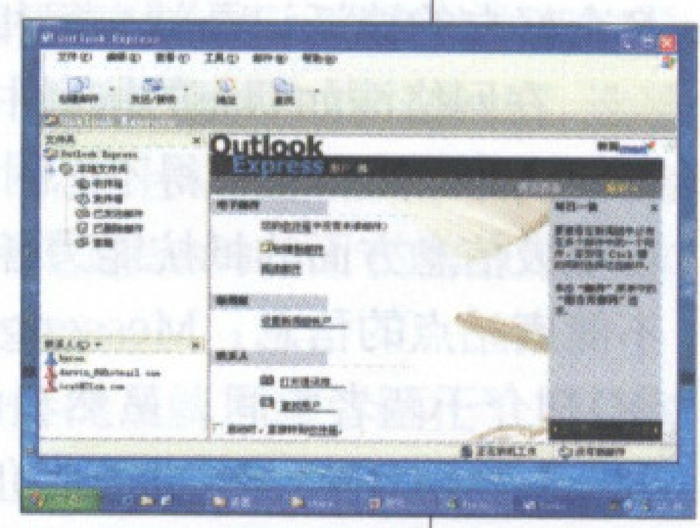
我们当然关注软件的扩展功能，但是作为IM软件最基本、也是最重要的功能——聊天功能，才是这几款软件真正的主业。对此，我们对它们的对话界面、在线状态切换、图示表达、字体设置、谈话内容管理、用户分类以及联系人管理等方面进行了测试和比较。

在谈话方式上，我们熟悉的QQ主要是采用弹出信息窗口方式，另外则主要是二人世界的“分栏通览”方式及其提供的QQ聊天室方式。

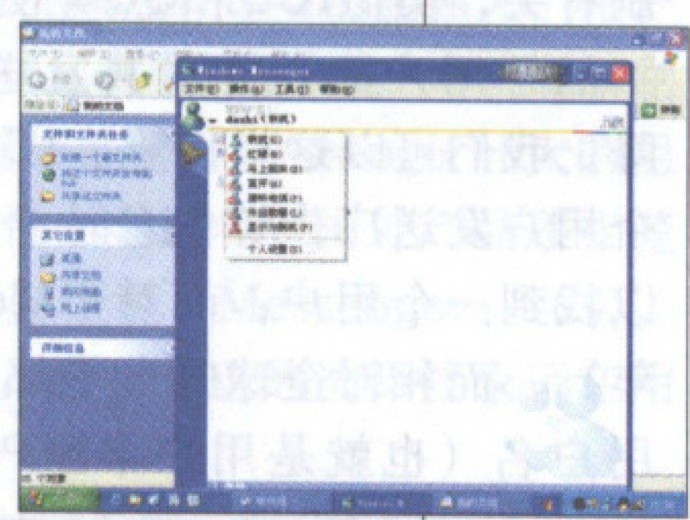
MSN和ICQ的默认聊天界面都是类似于QQ二人世界的窗口，窗口上下分栏，在下栏输入，双方的对话显示在上栏。当然，秉承微软的传统，Messenger的对话界面相对ICQ要豪华得多。应该说这种分栏界面同QQ默认的弹出消息界面相比，在谈话的连续性、相互的呼应等方面更加方便、易用，而主要的问题是在同时和

多人联系时，必须不断地在各个界面间切换。当然，Messenger和ICQ也有解决这个问题的方法，前者是邀请其他在线的好友进入同一个谈话窗口，而后者则可选择Msg Mode（消息模式），当选择Single Message Mode Window（单消息模式窗口）模式时就会使用类似于QQ的弹出窗口。

总的来说，这三款软件在交谈界面上都下了功夫，但是采用的方式并不一样。在首选的交谈方式方面，Messenger和ICQ不约而同地使用了分栏式聊天界面，在第二种选择中，MSN干脆直接使用类似于聊天室的邀请好友方式，而ICQ使用了弹出信息窗口方式，国内软件QQ的选择恰恰又和ICQ相反，以弹出信息窗口为主要方式，以分栏窗口为辅助方式。


与Outlook紧密结合的Messenger

在线状态的切换是三款IM软件都支持的项目，三款软件中，MSN只支持在线、忙碌（分为多种情况）和离线（相当于隐身状态，在双方的计算机上都显示为离线，但是可以看到自己好友的在线情况）三种状态，QQ则可支持上线、离开、隐身、离线四种状态，而ICQ在Advanced Mode（高级模式时）更是支持Available/Connect（可见/连接）、Free for Chat（自由聊天）、Away（离开）等多达8种状态！


Messenger的隐身功能

对于Messenger来说，与不在线用户通话的途径就是使用邮件，如果是用Hotmail或MSN的信箱申请.net Passport（即Messenger账号）会调用IE进入信箱，如果是用第三方的邮箱，Messenger会调用Outlook，总之，Messenger只能给需要离线交谈（实为留言）的朋友发信。有图（2-1.bmp）

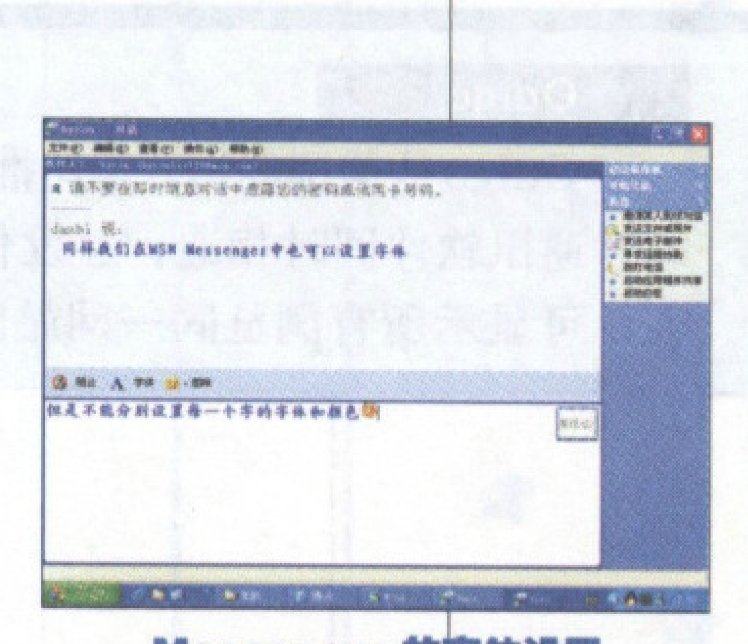
其它即时通讯软件介绍

Yahoo! Messenger（雅虎通）

这是由著名的雅虎（Yahoo!）推出的即时通讯工具，集成了Yahoo! 网站上许多个性化的服务功能，能够支持便携式无线设备。这款软件不仅可用来聊天，还可随时查看新闻、天气预报和股票行情，并带有新邮件提示；此外它还能够与Yahoo! 网站日程安排及财经信息中的相关服务配合使用。Yahoo! Messenger 的不足是在操作上稍微有点复杂。

ICQ和QQ在为离线的好友留言时，将会把消息暂存在服务器中，直到这位好友下次登录时收到留言。

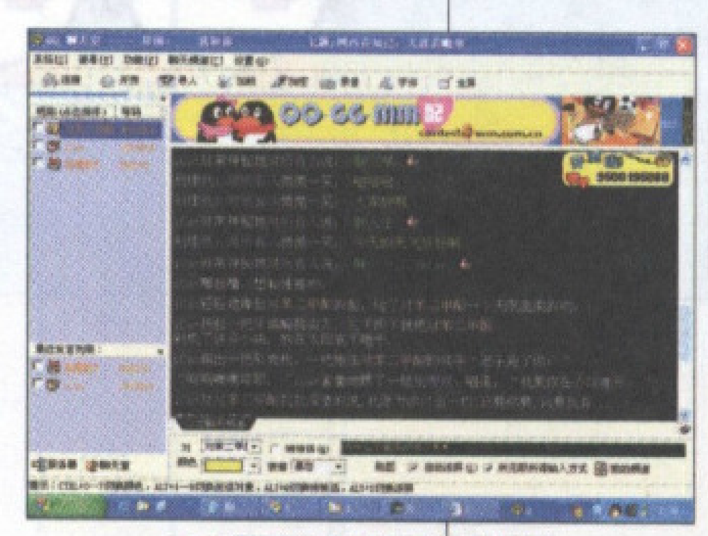
QQ支持的个性化头像不仅仅用于对好友身份的快速确认，也用于准确表示在线状态，QQ为每个头像都提供了在线、离开、离线这三种形态，以供在不同的状态时使用。而Messenger和ICQ都不支持个性化头像，只是用不同的形状或颜色表示好友的在线状态。


Messenger的字体设置

我们知道，在文字聊天过程中感情的表达比较麻烦，因为这时我们既没有可以用来表达情绪的声调，又不能表现出丰富表情的面庞，因此很多人在聊天中会大量使用一些表情符号，为增进人们交流而产生的IM软件当然不能放弃情感交流。Messenger就在聊天界面中加入了表情脸谱，并且允许设置字体及颜色，ICQ同样可以在聊天界面中设定表情脸谱并设置字体、颜色，甚至可以为每一个字设置不同的字体和颜色，QQ在聊天界面中明显缺乏字体设置功能，不支持改变字体、颜色等，至于表情就需要用户自己努力去表达了。也许是为了相互补充，QQ的另一个主要阵地——QQ聊天室在这方面就比较好，不仅拥有完善的表情和动作支持，还支持文字颜色和贴图。对于谈话记录的管理，我们看到，Messenger默认设置没有保存谈话记录，如果需要，用户必须在对话界面中选择保存，并将谈话记录保存为TXT文件。相反，ICQ2000的谈话记录管理相当全面，不仅可以察看谈话的历史记录（使用Split Messenger Mode Windows模式时），还可以分为Incoming（收到的消息）和Outgoing（发出的消息）察看。


ICQ的字体设置

QQ在消息管理方面也有自己的独到之处，它不仅支持在对话界面中查询历史记录，还允许用户在菜单的档案管理中对谈话记录进行管理，这样，同时管理

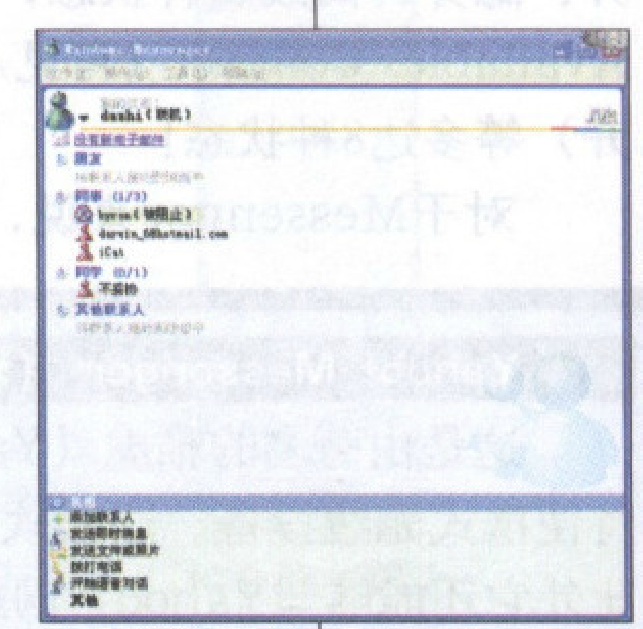

QQ聊天室的字体设置

多个好友的谈话记录就变得相当方便。

在网络浩如烟海的信息中，也存在着大量的垃圾信息，我们享受网上联络的方便快捷之时，也不得不忍耐垃圾信息的干扰。在测试过程中，我们发现IM软件在垃圾信息方面的抵抗能力各不相同。其中ICQ最差，我们经常会收到一些介绍不健康站点的信息；Messenger则最安静，从来没有人打扰过我们的正常使用；QQ则介于两者中间，虽然我们有时会收到一些不需要或者说是强行发出的信息（不包括QQ自身的广告），但是并没有像ICQ上那样的露骨宣传。


ICQ高级模式界面

我们认为，Messenger对垃圾信息的相对免疫应该与其使用的用户名机制有关，类似ICQ和QQ等使用连续登录号的软件很容易找到用户（只要号码不低于用户数）并对其发送消息，使用信箱名登录的方式使这种可能性下降。我们可以这样计算，ICQ和QQ的用户名使用数字编号，我们想随便找个用户发送广告等信息时，只要是低于现有用户数的数字，每一个数字都可以找到一个用户；而对于Messenger来说，注册用户约5500万（2001年上半年），而相对全球的电子邮件地址数以十亿计，这样来看，除非真正掌握了用户名（也就是用户申请Passport时使用的信箱名），否则很难打扰到Messenger的用户。另外，在聊天界面中的保护措施也是必不可少的，Messenger为用户提供了阻止联系人功能，此功能会使对方的发言根本不会显示在用户的屏幕上。这也是Messenger能相对减少干扰的原因。

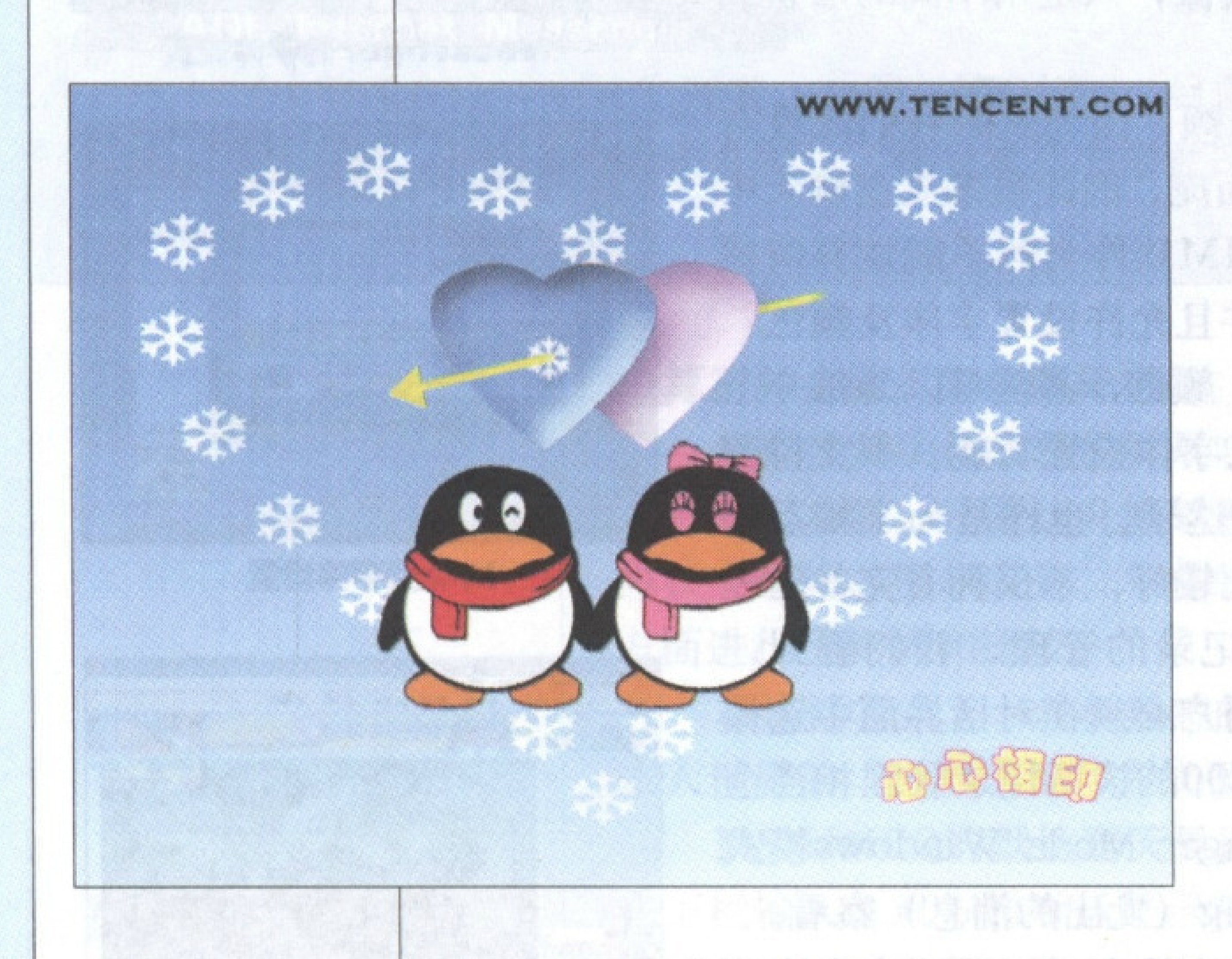

Messenger的阻止联系人功能

这三款软件均支持好友分组的功能，但它们的分组方式却各不相同。Messenger和ICQ的思路大致相同，都有两种模式，即组模式和状态模式，两个软件的组模式几乎相同，都是以组为主进行分类排序，即首类为组，每个组的下面再按在线和离线两种情况分类。所不同的是，ICQ的默认组只有一个，而Messenger则提供了四个默认组：家人、朋友、同事及其他联系人。ICQ的默认组可以重新命名但不能删除；Messenger默认组中“其他联系人”既不能重命名也不能删除，其它三组则都允许。两个软件的状态模式区别较大，ICQ的状态模式与组模式类似，即首类为连线状态，每类再按组分类，而Messenger只是简单地把用户分成在线和离线两类，而且每类下也不再按组分。相比之下组模式显示出的好友列表更加简洁明了，所以QQ很明智地没有引进第二种模式，而其组模式与ICQ基本一致，只是QQ的默认组无法重命名。

其它即时通讯软件介绍

Odigo

Odigo是美国Odigo公司推出的聊天软件，其最吸引人的地方是可与ICQ、AIM、Yahoo! Messanger 这三大即时通讯软件同时相通，互发信息。它能直接导入这三个软件的通讯名单，让各方好友齐聚一堂；还与浏览器结合，可显示所有浏览同一网站的网友，并能直接和其他网友开始聊天。



Messenger和ICQ都会将好友分组信息自动上传至服务器，所以即使重新安装也不用重新分组；QQ虽然也支持好友分组的上传下载，但那都是会员功能，只有按期交费的会员才能使用。

管理我们的联系人是各个IM软件为我们提供的最有用工具之一，面对满屏的“好友”名单，我们经常无法对他们进行有效管理，即使我们已经为好友列

表进行了分组，名单中大量的好友也经常让我们有些头痛，我们会想不起某个昵称代表什么人，或者他和我有什么关系。其实，我们完全可以对好友列表进行更好的管理，在QQ中，我们可以利用好友资料中的“备注”选项对好友资料进行补充和更正，当每一个好友都以真面目示人时，也许我们会发现，原先让人迷惑的好友列表将会变得清晰起来。同样，在ICQ和Messenger中，我们也可以看到类似的功能，但是Messenger的好友管理和Outlook的通讯簿紧密结合，因此我们只能在Outlook中对Messenger进行好友的设定。

Messenger在网上联络时也可以对联系人进行管理，在不对联系人进行删除的情况下就可以“阻止”某个联系人，也就是对这个联系人隐身。对比之下，ICQ和QQ就缺乏这方面的功能，在ICQ和QQ中，我们无法实现针对某一个或几个人的隐身，这一点有时会给用户带来一些困扰。

经过以上测试，我们发现，仅就聊天功能而言，这三种软件对于用户来说各有优缺点：ICQ功能强大，用户众多，但是设置比较复杂，而且没有中文版本；Messenger则拥有最华丽的界面，并且有着和Windows系统紧密结合的优点，但是它的使用方法与ICQ及QQ等软件有着相当大的区别，这一点无疑将是妨碍Messenger壮大的阻力；QQ虽然在国内即时通讯软件中仍是一枝独秀，但是在服务质量上、技术稳定性上与ICQ等国外产品还相差很远，一旦国外优秀软件成功地进行了本地化工作，那么QQ的前途就不太妙了。应该说，Messenger、ICQ、QQ这三款软件分别适合不同的用户群，甚至只适合不同的用途，其实这就足够了，因为真正的选择权永远在用户手中。

其它即时通讯软件介绍

TICQ

TICQ是福建诺斯信息公司推出的一款聊天软件。除了即时传送信息、发送文件和集体闹钟等基本功能之外，它推出的滚动新闻和网上寻呼也很有特色，同时还能实现局域网内部通讯。TICQ采用了128位高强度加密算法和UDP协议，使信息在通讯过程中高速、安全、可靠。你若想找个传输速度快的IM软件，它倒是值得一试。

3. 掘金有方：经营策略

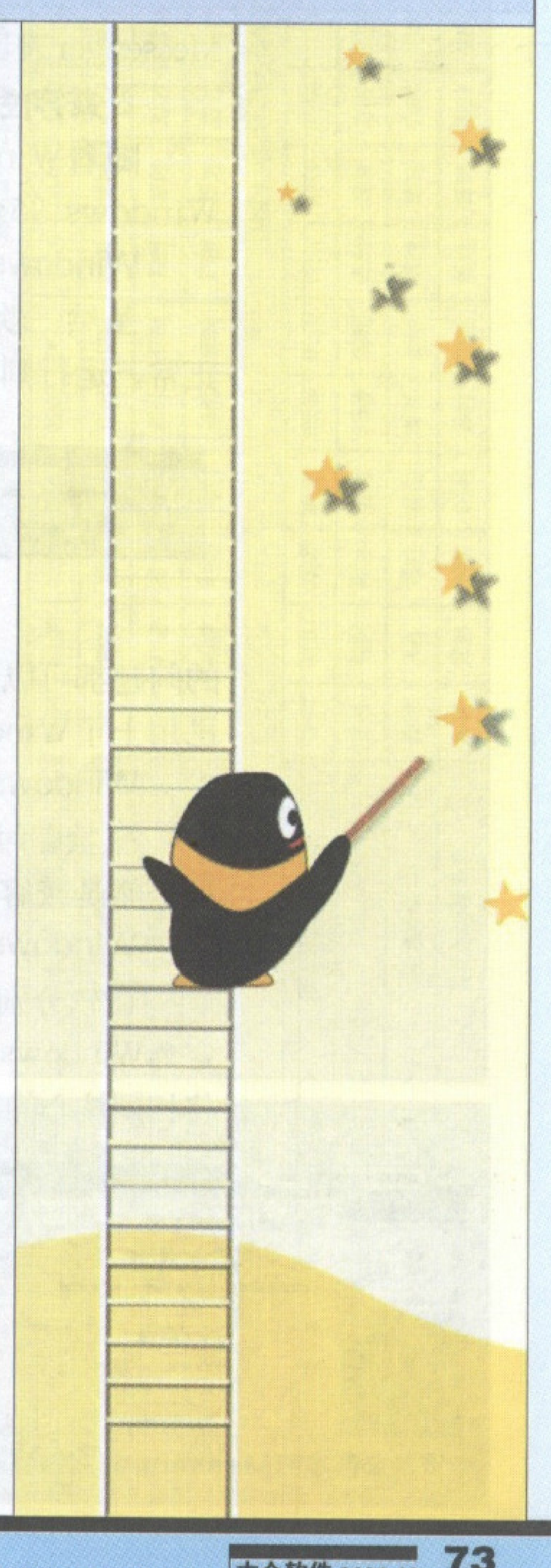
这三款软件的注册过程大致相同，都比较简单，只要随着向导不断地“下一步”就完成了，并且令我们最感欣慰的是它们都是免费软件，但同时它们也都存在一些需要交费才能实现的功能：

ICQ：它的PC to Phone的IP电话功能基于Net2Phone技术开发，使用时须向此运营商交费才行。

Messenger：其PC to Phone功能也需要付美金才能实现。

QQ：好友分组的上传下载及网络收藏夹的功能只有付费会员（每年120元）才能使用。另外无论是不是会员使用移动QQ的短信功能也要支付一定费用（中国移动：月租费5元，0.1 元/每条信息；中国联通：月租费4.5 元，0.1 元/每条信息）。

虽然QQ、ICQ及Messenger都属于IM软件，但它们的地位及经营策略却是大相径庭。ICQ是目前世界上最为流行的IM软件，再加上与世界上最大的网络运营商AOL（美国在线）联姻，使得它的发展如虎添翼，同时AOL也是它为拓展网络市场的一把利剑。每年大量的广告收益以及AOL的强力支持，ICQ可谓是如日中天，不过由于有越来越多的同类软件参与竞争，据说它的注册量也有所下滑；当初因为捆绑IE而惹了一身官司的微软，几经周折终于全身而退，这也使得它更加无所顾忌，当看到即时通讯这个网络新热点后，微软再一次将Messenger与XP捆绑销售，其野心已经昭然若揭了；QQ凭着本地化的优势以及简单实用的产品定位，率先占领了中国这个大市场，并且向迪斯尼学习将其产品系列化，各种各样的QQ玩偶、手表、T恤、背包、钥匙链等应有尽有，网上销售再加上全国数十家Q-GEN专卖店。凭借这些，腾讯公司在IT不断走向低谷的这一年里依旧保持着强劲的势头，不过随着中国加入WTO，ICQ、Messenger及其它IM类软件都会不断完善其在中国的本地化工作，在技术上并不占优的QQ也要加油了！



二、技术评测

1. 信息发送稳定性

作为用户群庞大的即时通讯软件，保证信息发送的及时准确无疑最重要。然而我国因特网接入类型相对复杂，对即时通讯软件影响也比较大，信息发送的稳定性问题显得特别突出。针对不同的连接情况，我们测试QQ、ICQ、Messenger信息发送的稳定性，考虑到绝大多数因特网用户的实际情况，我们进行了简单分类。

测试主机分别以帧中继（2MB）和56k调制解调器方式连接入因特网，测试对象连接方式采用ADSL（1.5MB）、56k调制解调器，鉴于不少用户通过高速代理服务器使用通讯软件，我们还增加了“代理服务器”一项（本地连接采用帧中继2MB）测试，为大家提供客观数据以判断各即时通讯软件信息发送情况。测试进行24小时，整点时刻发送信息（500字节），最终记录下发送/接收状态，详情见右表。

“即时”：发送及接收时间间隔小于3秒

“XX秒”：发送及接收均正常但耗时较长，记录间隔时间

“丢失”：发送后未收到

测试结果显示问题主要集中在发送与接收之间的延迟上，测试并没有出现信息丢失的情况。QQ的情况比较严重一点，这和QQ国内用户很多有关，晚上6～8点延迟比较厉害；ICQ不时也有延迟，但是次数不是很多；

其它即时通讯软件介绍

SinaPager（新浪寻呼）

这是新浪网推出的客户端聊天软件，提供了文件传输、后台订阅新闻、外观选择等功能，并且支持实时语音聊天。在使用SinaPager前，你需要注册成为新浪的会员，其许多功能是围绕着新浪网提供的网站服务展开的。

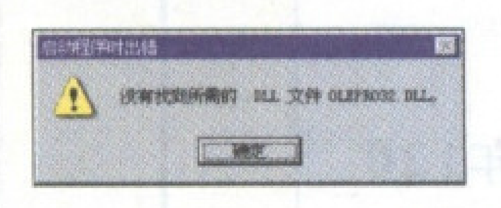
Messenger表现最好。

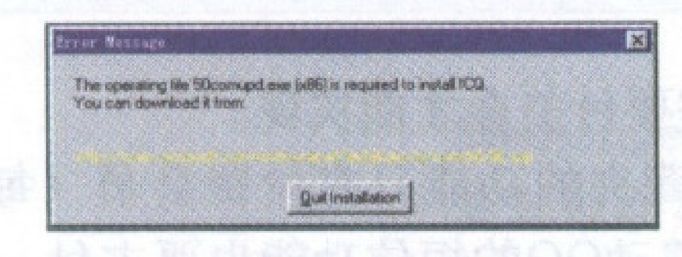
2. 兼容性

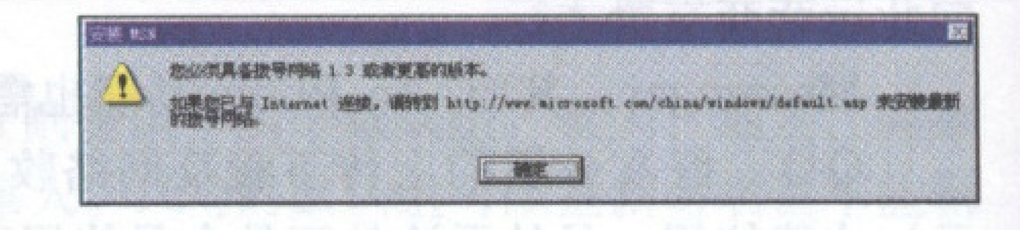
随着Windows XP的推出，软件兼容性问题也凸现出来。我们测试了三款即时通讯软件在Windows 95/98 SE/Me/2000/XP下的表现。

Windows 95

虽然三款软件都标明支持Windows 95，但是安装或运行都出现了不同的问题。QQ安装过程正常，运行则出现缺少Olepro32.dll 的错误；ICQ和Messenger安装过程中缺少文件或组件。所有的问题都可以通过从网络下载解决，使用过程中也没有发现任何问题。虽然目前绝大多数用户早已用上了Windows 98/2000，但仍有少数人还在使用古老的Windows 95，建议立即升级。







三款软件安装的错误提示

Windows 98 SE/Me

三款即时通讯软件对Windows 98 SE/Me的兼容性都非常好，显然目前Windows 98 SE系列仍然是兼容性最好的操作系统。

Windows 2000 Professional＋SP2

微软分别为早期Windows和Windows XP做了不同版本的Messenger，在Windows XP中把名称定为Windows Messenger。令人奇怪的是微软将Windows 95/98 SE/Me/2000做成一个版本而没有将相同核心的2000与XP划为一类。三款软件在Windows 2000里的兼容性都非常好，使用正常。

Windows XP Professional

测试结果显示QQ2000b Build 0710B与Windows XP之间存在一定的兼容性问题。具体现象是程序反应非常慢，几乎无法操作，查看任务管理器发现QQ并未无响应，这一现象出现的几率约为30%。我们随后试用了腾讯测试版QQ 2000b Build 1205，这一问题已经得到解决。

支持多版本的 Messenger 安装界面

信息接入、发送测试结果表

名词解释

帧中继（Frame Relay）：宽带的一种，它从X.25分组技术派生出来，利用帧对数据进行封装，使其在网络中传输，并可供多个用户同时使用一条物理线路的数据方式。它的网络时延和数据可与高质量的专线相比，而且在一条物理连接上能够提供众多的逻辑连接（永久虚电路和交换虚电路），从而大大提高线路和带宽的利用率。根据国外统计，用户使用帧中继业务所承担的费用比使用专线每年平均节省费用25%~52%，因此受到用户青睐。在中国，使用帧中继的费用也比使用DDN专线的费用低廉，随着这一技术的推广，越来越多的商务用户开始接收这种廉价高效的因特网接入方式。

腾讯QQ

测试主机以帧中继（2MB）方式接入、发送信息成功率

测试对象测试时	01:00	02:00	03:00	04:00	05:00	06:00	07:00	08:00	09:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	21:00	22:00	23:00	24:00
ADSL	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时
普通网速56k	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	3.5秒	即时	3.6秒	4秒	即时	即时	即时	即时
使用代理服务器	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	3.5秒	即时	3.6秒	即时	即时	3.5秒	3.5秒	3.6秒	即时	3.6秒	3.5秒	3.5秒	即时	即时	即时	即时

测试主机以56k调制解调器方式接入、发送信息成功率

测试对象测试时段	01:00	02:00	03:00	04:00	05:00	06:00	07:00	08:00	09:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	21:00	22:00	23:00	24:00
ADSL	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时
普通网速56k	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	3.4秒	即时	即时	即时	即时	即时	即时	3.5秒	3.4秒	3.7秒	3.8秒	即时	即时	即时	即时
使用代理服务器	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	3.6秒	即时	即时	即时	3.7秒	3.7秒	3.8秒	即时	3.7秒	3.4秒	3.5秒	即时	即时	即时	即时

ICQ

测试主机以帧中继（2MB）方式接入、发送信息成功率

测试对象测试时段	01:00	02:00	03:00	04:00	05:00	06:00	07:00	08:00	09:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	21:00	22:00	23:00	24:00
ADSL	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时
普通网速56k	即时	即时	即时	3.5秒	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	3.7秒	即时
使用代理服务器	3.5秒	即时	即时	即时	即时	3.6秒	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时

测试主机以56k调制解调器方式接入、发送信息成功率

测试对象测试时段	01:00	02:00	03:00	04:00	05:00	06:00	07:00	08:00	09:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	21:00	22:00	23:00	24:00
ADSL	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时
普通网速56k	即时	3.3秒	3.5秒	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时
使用代理服务器	3.6秒	4秒	即时	即时	3.2秒	3.5秒	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	3.6秒	即时	3.5秒	3.5秒	即时

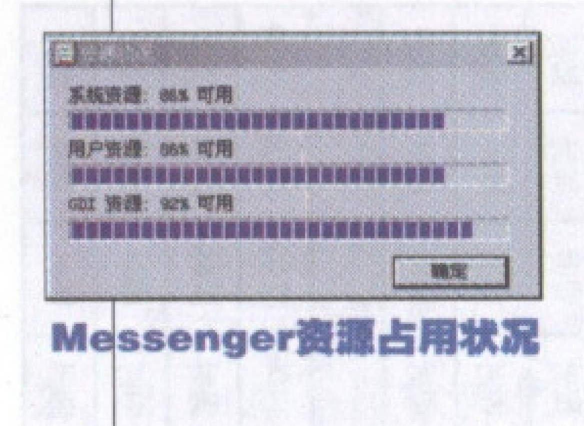
Windows Messenger

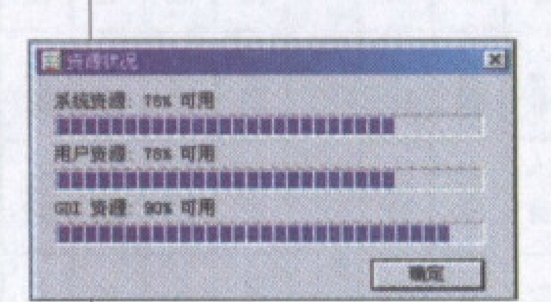
测试主机以帧中继（2MB）方式接入、发送信息成功率

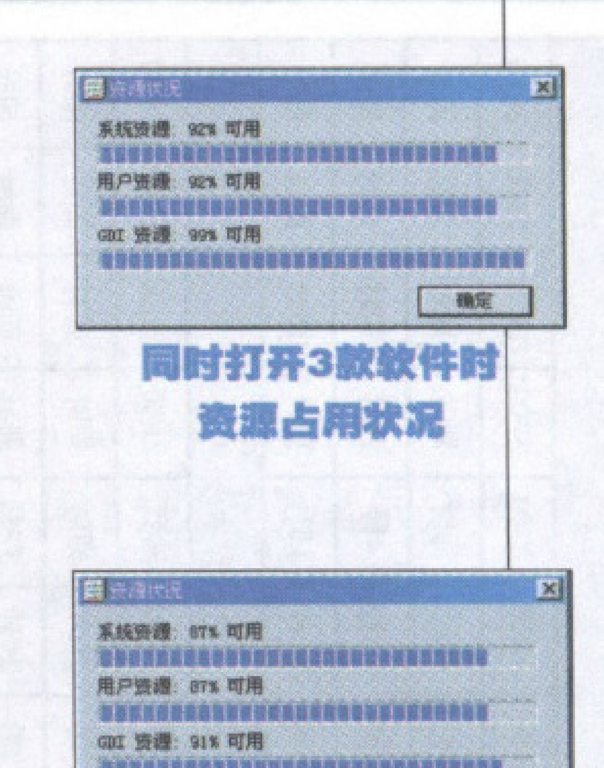
测试对象测试时段	01:00	02:00	03:00	04:00	05:00	06:00	07:00	08:00	09:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	21:00	22:00	23:00	24:00
ADSL	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时
普通网速56k	即时	3.5秒	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时
使用代理服务器	即时	即时	3.5秒	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时

测试主机以56k调制解调器方式接入、发送信息成功率

测试对象测试时段	01:00	02:00	03:00	04:00	05:00	06:00	07:00	08:00	09:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	21:00	22:00	23:00	24:00
ADSL	即时	即时	即时	即时	3.5秒	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时
普通网速56k	即时	4秒	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时
使用代理服务器	即时	即时	4秒	3.5秒	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	3.5秒	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时	即时


Messenger资源占用状况


ICQ资源占用状况


同时打开3款软件时资源占用状况

QQ资源占用状况

3. 系统资源占用

许多人都有一边打开聊天软件一边工作的习惯，为此我们测试了打开三款即时通讯软件系统资源占用的表现。测试在Window 98 SE下进行，我们记录了打开程序和关闭程序后系统资源状况。

QQ系统资源占用相对较低，为5%，退出程序以后系统资源释放也非常彻底，可以达到100%释放（“系统资源”项）。

ICQ的表现令人失望，资源占用达到14%，退出程序以后系统资源释放也不彻底，能够释放约12%。

Messenger介于两者之间，资源占用大约6%，退出程序以后资源释放大约4%。

其它即时通讯软件介绍

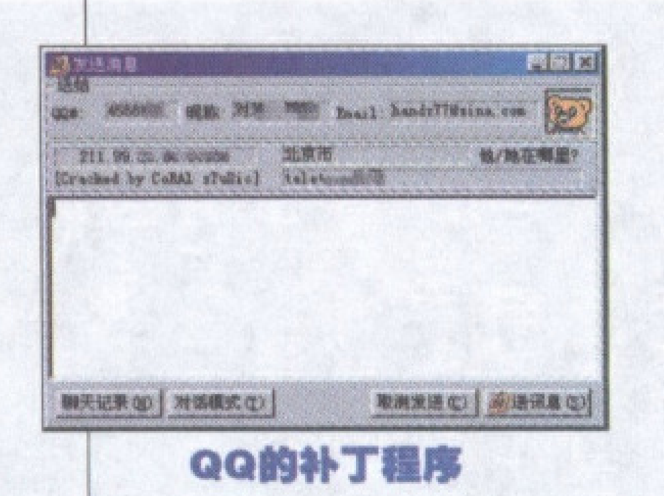
Sohu我找你

“Sohu我找你”是搜狐公司推出的客户端聊天软件，这款软件小巧、灵便、易于使用，同时它作为搜狐的一种社区产品，与社区其他部分紧密结合，对于社区会员来说非常方便。

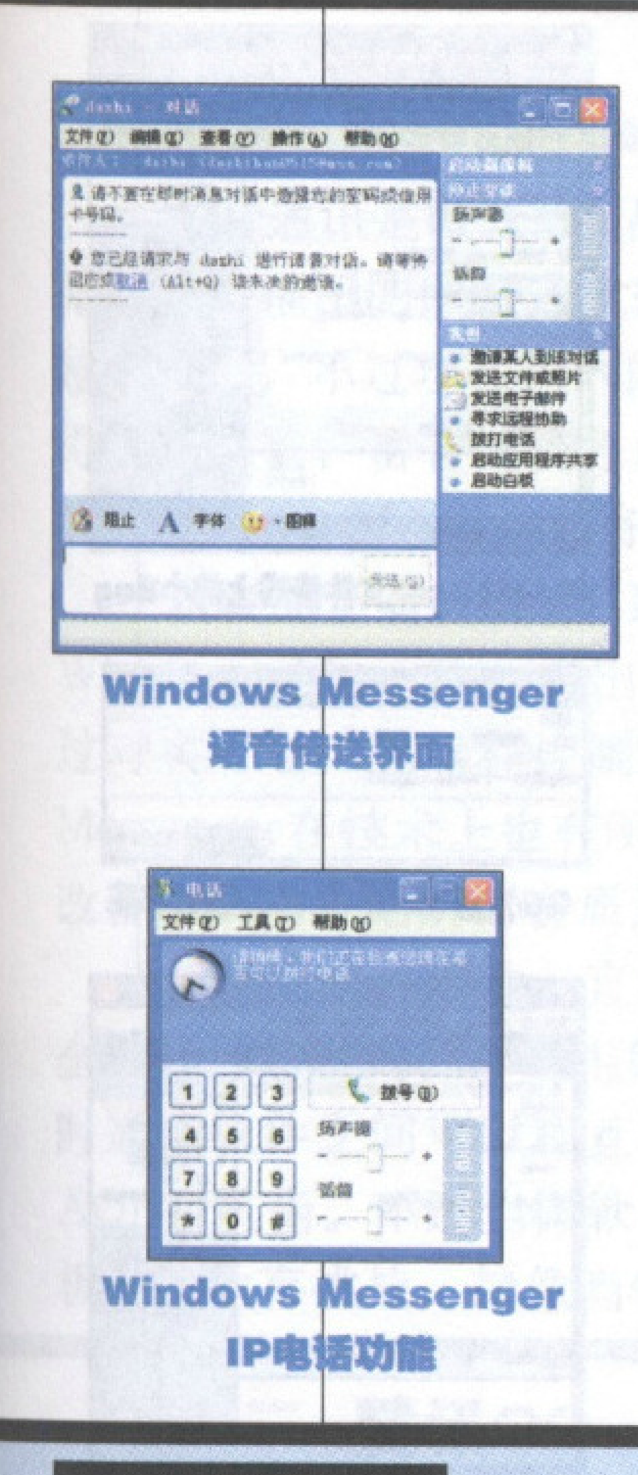
4. 安全性

QQ依靠其本地化优势占据着国内即时通讯软件的老大地位，所谓树大招风，针对QQ的黑客软件层出不穷，安全性也一直受到严峻的考验。安全性问题覆盖面较广，大家最熟悉的还是QQ密码破解以及IP地址查询。密码破解大概分为本地破解、在线破解和本地监控，很大一部分密码问题都是由于用户密码设置太简单或警惕性不高引起的。破解密码通常是穷举，所以不要用简单的英文和纯数字作为密码，应该是大小写、数字、符号的混合，不要少于8位，这样密码就不容易被破了。局域网用户不要把重要的分区和文件夹共享出来，比如：C:\、Tencent、Foxmail……。同时用户应该经常更换QQ密码以及申请“密码保护”服务。申请地址：service.tencent.com/reg/register.shtml 。IP查询是进行IP攻击前最重要的一步，即时通讯软件则是很好的“工具”。隐藏IP一般采用设置代理服务器的方法：首先打开QQ的“系统参数”，单击“网络设置”，选中“使用Proxy Socket5防火墙”。在“防火墙地址”、“端口号”、“校验用户名”、“校验用户名密码”处输入你寻找的免费代理地址。上述步骤做完之后重上QQ，一般情况下你的IP就不会被对方捕获。还有一种比较简单的方法就是隐身，但是对专业一点的检测工具无效，因为实际QQ依然使用你的IP地址进行通讯。

ICQ全球用户现在已过1.15亿，其影响力可见一斑，但是国内ICQ攻击软件并不流行，主要集中在IP攻击和密码破解，也有专门的ICQ“特洛伊”，性质相当恶劣。由于ICQ功能强大几乎可以完全控制你的机器并自由地与网络交流，采取一定的防范措施是有必要的。点击“Main”→“Security&Privacy→ Permissions”（安全措施和个人许可）即可对安全性进行详细的设置，ICQ隐身技术比QQ要复杂得多，不仅可以对所有人隐身，也能针对个体隐身。不要小瞧隐身的作用，它可以避免很多骚扰和攻击，使用好的隐身技术对维护自身安全有很重要的意义。


QQ的补丁程序

Messenger全球大约有3200万用户，但是国内用户并不多，笔者朋友很少有用Messenger的。就Messenger本身安全性而言，笔者觉得没有发言的权利，因为一切都必须建立在客观事实上，而Messenger的使用几率与QQ和ICQ相比很小，我们在使用过程中还没有发现安全性方面的问题，因特网上也很少有关于它安全性问题的报道。但这并不表明Messenger本身没有问题，相信随着其用户的增多，许多问题都会暴露出来。

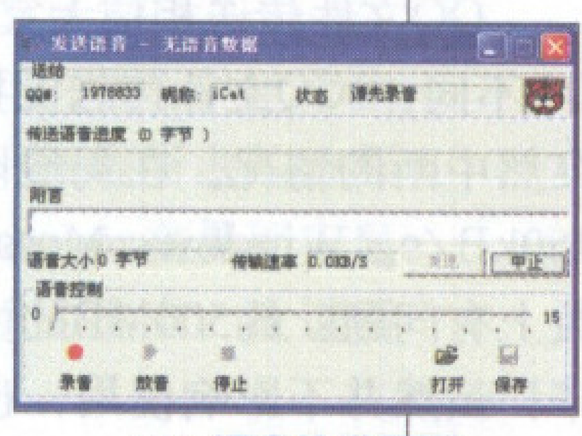

Windows Messenger 语音传送界面

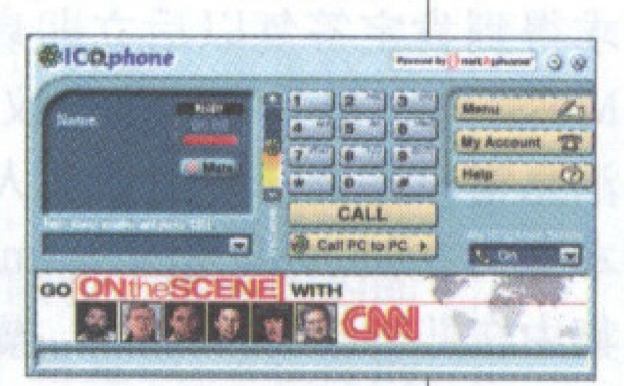
Windows Messenger IP电话功能

5. 网络传输

传送语音与IP电话

三款即时通讯软件都有传送语音功能，我们测试了局域网和56k调制解调器接入方式下的语音传送能力。ICQ力拔头筹，不管是局域网还是速度较慢的56k调制解调器，都能保持令人满意的连贯性和较好的音质；QQ音质差但基本能在56k接入速度下保持连贯性；Windows Messenger语音质量较好，在局域网下是不错的选择。ICQ和Windows Messenger都提供IP电话，ICQ的IP电话也承担了前面语音传送的工作。由于Windows Messenger IP电话需要注册付费，所以我们没有进行测试，只是根据ICQ和Windows Messenger在传送语音时的表现初步推断前者连贯性较好而后者语音质量较好，读者需要在性能和品质间作出自己的选择。


QQ语音传送界面


ICQ的IP电话功能

其它即时通讯软件介绍

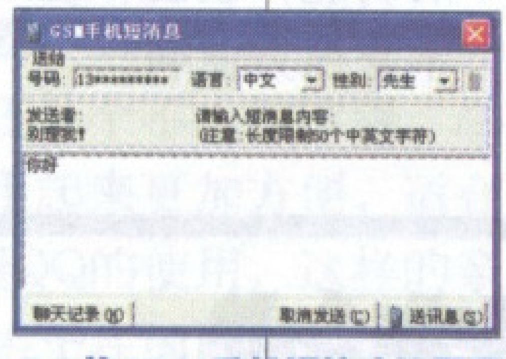
OMMO

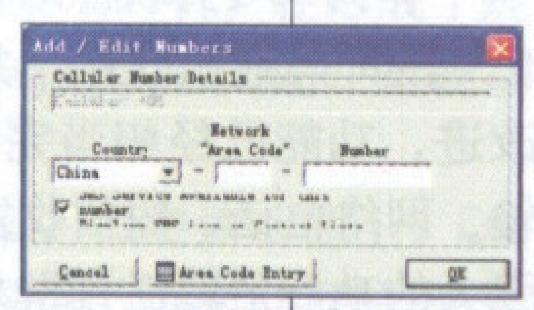
OMMO是深圳文赛网络信息技术有限公司出品的一款IM软件，其主要特色是好友分组合理，而且异地漫游更加方便；群呼广播可方便地把消息发送给一些指定好友，同时也具有定制滚动新闻和天气预报的功能。

其他类似的软件还有V2Tech公司的V2 Communicator、网易的“口对口”、联众的GICQ和资讯人的8dCall等。

手机短信和BP短信

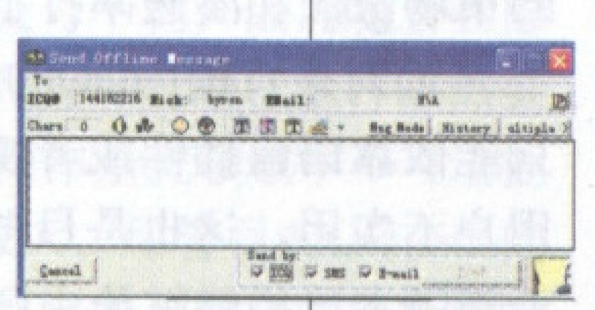
QQ与中国移动和中国联通合作开通了手机短信服务。使用QQ向手机发送短信需要手机开通移动QQ服务，我们测试了中国移动的全球通、神州行用户和中国联通的GSM、如意通用户，结果所有预付话费形式的手机均无法成功发送。测试选择了1部中国移动的手机和1部中国联通的手机，我们向每部手机发送10次短信。测试结果令人满意，没有短信丢失的现象，发送和接收时间间隔保持在5～10秒之间。QQ短信是付费服务，而ICQ的SMS Message则是免费。ICQ SMS Message服务面覆盖近100个国家，中国电信和中国联通所有的用户都能够享受此服务。测试方法与QQ相同，测试过程中发生1次短信丢失，发送和接收时间间隔时短时长，介于10秒～2小时之间。BP短信功能仅限于QQ，发送过程与手机短信相似，用户可以通过访问http://mobile.tencent.com/mobile/mo.shtml?xunhu.htm 了解开通此服务的寻呼台。


QQ的GSM手机短信功能界面


ICQ的短信功能界面

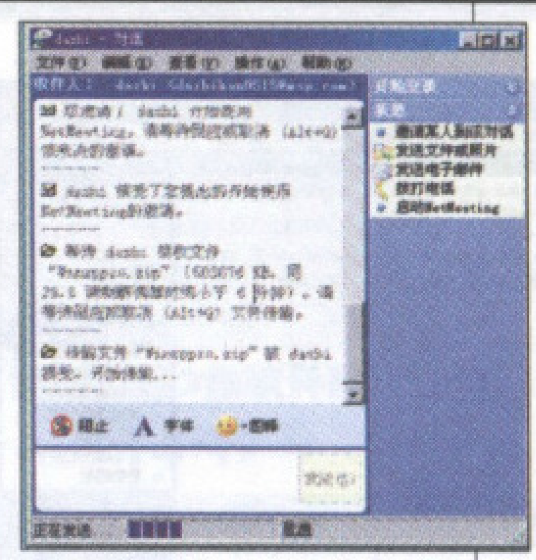
邮件通讯

QQ通过调用Outlook Express完成邮件通讯，没有使用过Outlook Express的用户只需按照提示进行简单的设置就能使用。ICQ邮件通讯使用前需要设置自己的邮件地址和邮件服务器，发送显得相对简单，既可点击“Services”中的“E-mail”，也可以直接点击好友选择“E-mail”进行发送，甚至在发送信息时也能同时发送手机短信和电子邮件。Windows Messenger用户登录都是以电子邮件为帐号，邮件通讯是它的强项。对于下线好友，Windows Messenger只能以邮件为沟通方式，虽然速度较慢但避免了信息丢失。邮件通讯受邮件大小和网络速度的影响较大，在邮件较大、网速较慢的情况下用户需要耐心等待。


ICQ的Email功能界面

文件传送

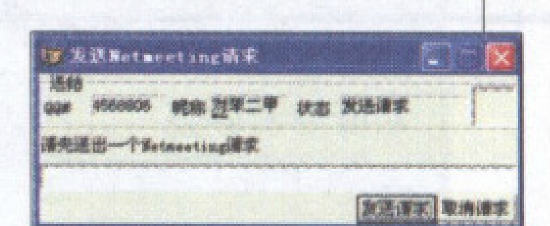
QQ文件传送相信大家都比较熟悉，这里我们向大家推荐ICQ的文件传送。和QQ不同，ICQ文件传送支持类似断点续传的功能，不必担心文件传送过程中发生突然中断的情况。在局域网内，ICQ传送速度远远低于QQ，仅为QQ的1/3，约450kB/s。Windows Messenger的文件传送与QQ类似，速度也比较快，但似乎计数上有问题：约500MB的文件居然显示能够用28.8k调制解调器在6分钟内接收完毕！虽然并不影响使用，也是一个小小的BUG。



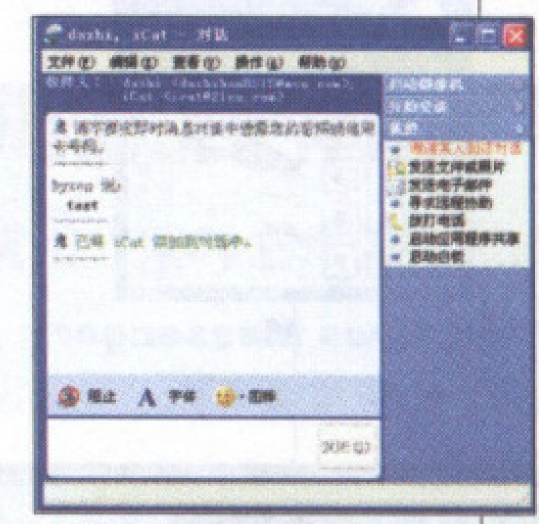
Messenger文件传送上的小Bug

网络会议

QQ似乎与微软形成默契，网络会议功能调用了Netmeeting，在网络会议请求得到肯定答复以后立即启动Netmeeting，颇有借花献佛的意思。Windows Messenger也具有网络会议的功能，但是无法直接调用，必须通过打开好友即时消息窗口并选择“邀请某人到该对话”来实现，人数也限制在5人（包括呼叫人本身）。和QQ调用的Netmeeting相比，Windows Messenger网络会议功能主要集中在即时消息传送上，操作简单、功能比较单一，而Netmeeting更像一个简化的Windows Messenger，如果仅仅进行多方聊天，Windows Messenger更适用一些。



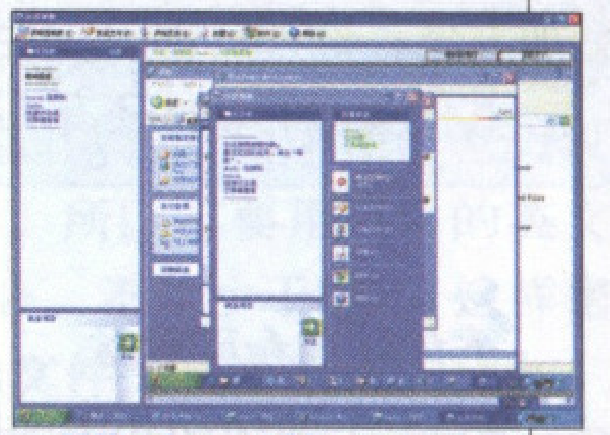
QQ发送Netmeeting请求界面



Windows Messenger 网络会议功能界面

远程协助与视频对话

远程协助和视频对话是Windows Messenger独有的功能，区别于QQ、ICQ甚至“同胞”MSN Messenger。远程协助可以将电脑的控制权分享给对方以便于对寻求协助者提供帮助，通过它，对方可以很容易地控制寻求协助者的桌面。由于这一功能非常强大，在寻求协助的过程中系统会多次提醒并给出选择，请用户在使用这一功能时多加小心，确认对方是否可靠。大家熟悉的NetMeeting中也有相似功能，有兴趣的朋友不妨试试。视频对话也是Windows Messenger一个强大的功能，设置和使用却非常简单，右击好友中“开始视频对话”就完成操作，是不是很方便啊？



Windows Messenger 独有的远程协作功能界面

综述

ICQ

作为ICQ类软件的始祖，实力雄厚、产品成熟的ICQ目前仍是因特网上最流行（目前注册用户已经超过1.15亿）的即时通讯软件，并几乎已经成为这类软件的代名词。从最初的版本到现在最新的2001b版，ICQ经过多年的改进，功能已经相当完备，如今已从一个简单的网络文字交流工具蜕变为集即时信息发送、贺卡发送、文件传输、网络电话、短信收发等功能于一身的综合性网络交流工具，而且提供了不需客户端软件的Web ICQ服务，其强大的功能足以傲视群雄。不过从我们这次测试的情况来看，或许是因为功能过多，ICQ的界面显得有点繁杂，资源占用率较高，操作起来也要相对复杂一些。

ICQ的另一大特点就是跨平台支持，目前ICQ能够支持从Windows 3.X到Windows XP的所有微软操作系统，并且已有Windows CE、PowerPC、Mac、Palm OS以及Pocket PC等多种平台的版本，这就为它加大自己的市场份额和渗透率打下了基础。

面对来自国内QQ的竞争，缺乏本土化支持仍是ICQ最大的缺点。直到现在ICQ仍然没有推出过正式中文版，只能依靠语言插件或者汉化补丁来实现中文界面。另外，ICQ对于一般人来说不大容易上手，一些功能对于国内用户不实用，这也是目前ICQ在中国的用户数量下降的原因之一。好在ICQ似乎也认识到了这一点，我们测试的最新版本已经能够给中国移动和中国联通的手机用户发送短信息，而且目前这项服务完全免费。如果能够解决好本地化问题，ICQ在中国“收复失地”还大有可能。如果你经常和国外友人联系，它也必不可少。

MSN Messenger

即时通讯是微软.net战略中的重要一环，MSN和Windows Messenger就是这一环的核心。这个由微软公司推出的即时通讯软件，凭借微软不遗余力的推广和自身优秀的性能，在这一领域所占的份额越来越大，不过现在国内的用户并不太多。我们认为，跟ICQ及QQ相比，MSN Messenger在界面上显得老成稳重，富有传统色彩，在功能上也没有太大的特别之处。但随着Windows XP的推出，改进后的Windows Messenger将对ICQ等即时通讯软件提出严峻的挑战。

从表面上看，MSN Messenger和Windows Messenger的操作界面与使用方式并无太大不同，但Windows Messenger多出了视频功能，并能够以单一的系统简化并兼容原本复杂多样的通讯方式，通过对实时通讯和远程控制的突破性支持，使用户的计算机成为所有通讯的集成中心。另外Windows Messenger在技术上也有所进步，它能够检测网络状况及各种上网方式的带宽，并通过自适应带宽技术改善了网络电话的语音质量。

长期以来，微软一直希望其MSN Messenger能和AOL（美国在线）的ICQ兼容，但AOL一直以安全性和可靠性为由予以拒绝。于是微软与雅虎、Excite等公司合作组建了IMUnified联盟，使他们的即时通讯软件之间可以相互兼容。但即使这样，也很难与同时拥有ICQ和AIM这两个重量级IM软件的AOL相抗衡。不过当微软将这个功能整合到Windows XP操作系统之后，ICQ等即时通讯软件将面临极大的生存挑战，就像当年的Netscape和Realplayer那样。

腾讯QQ

如今在中国，只要与网络稍有接触的人都不会对这只胖胖的小企鹅感到陌生。从当年的OICQ99发展到现在QQ2000b，它的功能在逐步完善，除了具有即时信息收发、网络寻呼、聊天室、传输文件等功能之外，它的服务范围还逐渐向传统的无线寻呼和移动通讯领域拓展。无论是从用户数量还是公众影响力来看，QQ都是国内即时通讯软件市场上无可争议的“老大”。

目前在注册的QQ用户已经超过9300万，而且每天还在以几十万的数量递增着。从整体上看，QQ的功能仍不及ICQ强大，它之所以能够形成如此强劲的发展势头，原因有以下几点：一是它的即时聊天功能，这是它得以大大推广的一个主要原因，它迎合了人们在网络上相互交流的需要；二是它的全中文界面和本地化服务，这也是QQ相对于ICQ最大的优势，因为英语对于国内用户来说还是个不小的障碍。尽管ICQ也有它的汉化版本，但服务器在国内、不用任何特别设置就可以使用的QQ用起来更加方便，适合国人的特色服务也使它更具吸引力；三是它的易操作性，即使是菜鸟也能很快掌握QQ的使用，这样的亲和性注定了它更容易为大众所接受，因而使推广更加迅速；四是先下手为强，QQ由于在国内出现得早，当时除了ICQ之外，其他类似软件并未形成足够的凝聚力。在投入了大量的市场宣传以后，QQ借助前面提到的优势迅速发展了相当数量的用户，而已有的用户为了能够更好地发挥QQ的通讯作用，会影响周围的人不断加入，这便产生了“滚雪球”效应。对于后来者TICQ、OMMO以及网易“口对口”等与QQ不相上下，甚至在技术含量上超过QQ的同类国产软件来说，他们无疑错过了最佳的发展时机。在形成了规模以后，当现有的用户要放弃QQ而采用别的软件时，他/她便不得不考虑失去现有好友的问题，这就在一定程度上形成了QQ用户的忠实性，从而使得用户数量能够稳步上升。

虽然腾讯QQ已经在国内取得了绝对的优势，但也应该看到由于它的一些缺陷：在整体功能上，QQ相对与ICQ等软件仍有一定差距；在速度上，QQ在网络访问高峰时信息传送容易堵塞；同时QQ在安全性方面的问题也未得到彻底解决；另外，QQ只能在Windows下运行，而不像ICQ那样拥有跨平台的版本，这将会造成其市场增值能力不强的后果。

从市场前景上看，QQ的形势也不容乐观。ICQ、MSN Messenger等国外即时通讯软件都在全球拥有广泛的用户支持，而QQ的绝大部分用户都在国内。这样的形势对于QQ进一步发展极为不利，因为随着我国加入WTO，国外厂商也会更多地将目光投向中国，ICQ、MSN Messenger还有AIM等即时通讯软件必然会加快本地化的步伐，挤占QQ的市场份额。来自微软的挑战尤为严峻，由于微软在操作系统领域中不可动摇的地位，整合到系统中的MSN Messenger将像过去的IE那样成为其他对手的最大敌人。尽管目前QQ在国内即时通讯软件市场上处于绝对的统治地位，但只要想想当年独领风骚的Netscape浏览器，便会明白所谓的市场占有率在微软的整合战略面前是如此的脆弱。QQ只有抓住目前领先的机遇，通过不断完善自身和开创更有新意的服务，同时充分利用本地化的强大优势，才能在激烈的市场竞争中处于不败之地。P

Windows XP使用小技巧几则

■江苏　江北书生

微软公司的Windows XP已经于2001年11月9日发布了其正式简体中文版。笔者试用后发现了一些技巧，希望对广大Windows XP用户有所帮助。

1.快速断开拨号网络

尽管现在宽带上网已经提出了很长时间，但用Modem拨号上网恐怕仍然是目前比较流行的上网方式。可是，据笔者试验，在Windows XP中使用拨号网络，经常会出现一些莫名其妙的错误，有时表示连在网上的拨号网络小图标也会从任务栏上消失，这时候就无法断开拨号网络了，但是ISP提供商和电信局仍然在收费！许多人不得不通过注销用户或者重新启动计算机甚至关闭电源的方法来强制断开拨号网络。其实，笔者有一个非常巧妙的方法，只要单击“开始”→“设置”→“网络连接”，进入“网络连接”窗口，然后试着双击其中的任何一个连接，如果出现“连接到”窗口，则不是目前所使用的连接（此时千万不要点击“连接”钮进行拨号），如果出现“连接到×××”窗口，说明当前使用的就是这个连接，点击“断开连接”钮就可以断开链接了，同时通过这个小窗口，我们还可以了解到如Modem的连接速度、上网的时间、上传与下载字节数、上网所用的Modem类型、服务器类型、目前使用的协议等有关网络的许多讯息，非常方便。

2.QQ运行异常缓慢

腾讯的QQ在国内似乎已经成了网上聊天的代名词，的确，QQ的出现给我们即时通讯带来了很大的方便，而且相当便宜、实用。但是不知道微软是不是为了推广她的MSN，在Windows XP中运行QQ，速度会变得异常缓慢！不过，这个问题我们可以使用两种方法来解决：(1)安装QQ的最新版QQ2000b Build 1020（可以从腾讯公司的网站下载），安装即可。(2)打开“控制面板”→“系统”→“高级”→“性能设置”→“视觉效果页”中的自定义，把“拖拉时显示窗口内容”这一项去掉即可。这样，你在Windows XP下使用QQ时将会发现其速度大有长进。这样，QQ就可以为你更加卖力地干活了。

3.无法关联BMP

在Windows下，我们对关联程序并不陌生。但是经过笔者试用发现，无论你在Windows XP中安装何种看图软件（如ACDSee、SlowView、Irfan View），而且作任何设置，系统都不会将BMP关联给看图软件，而总是调用其内置的预览图片程序，相当霸道！不过，如果我们运行注册表编辑器，并将HKEY-CLASSES-ROOT\SystemFileAssociations\image键删除掉，再进入看图软件进行关联设置就行了。

4.快速锁定工作站

在Windows XP工作时，我们经常要锁定计算机，当计算机被锁定后，只有重新登录才能够使用计算机，从而保证了计算机的安全。但是，一般情况下我们需要锁定计算机操作时，都是按下Ctrl+Alt+Del（或者为Delete）键，然后再单击“锁定计算机”按钮来实现的，这样操作起来不仅麻烦，而且弄不好就会造成系统重启。其实，只要我们在桌面上新建一命令行中命令为“%windir%\System32\rundll32.exe user32.dll,LockWorkStation”的快捷方式，并将它命名为“快速锁定计算机”，以后要锁定计算机只要双击桌面上的这个图标，即会出现“本计算机已经被管理员锁定，请按Ctrl+Alt+Del解除锁定”这一提示，按照提示信息按下“Ctrl+Alt+Del”键即可出现登录窗口，输入用户名和密码即可登录，非常方便。

5.让Windows XP“支持”休眠

大家都知道，休眠状态，是将计算机置于一种保持状态，此时计算机会将内存中的数据存放在硬盘上并关闭你的电源，等下次开机时还可以恢复到先前的状态，它可以在很大程度上来保护机器。但是，很多用户在选择“开始”→“关机”按钮后并不能看到“休眠”选项，从而无法把Windows XP休眠。不过，如果你按下Shift键，再点击“开始”→“关机”按钮后就可以看到“休眠”选项了。

6.备份你的激活信息

众所周知，在Windows XP和Office XP中加入一种新的防盗版激活技术。一般产品安装完成后都要激活，但如果你重新安装系统或者更换新硬件后，又得重新激活，非常麻烦。其实，对于Windows XP，我们只要把Windows\System32\wpa.dll备份一下，等重新安装系统后再把这个文件覆盖一下即可。而对于Office XP，则只要备份C:\Program Files\Common Files\Microsoft Shared\Office10\mso.dll即可。用这种方法我们就再也不用去找微软解释为什么换机器硬件或其他原因了，省了一份心。P

更好地使用ACDZip

■江苏 小建

ACDZip是ACD System公司出品的集压缩和看图于一体的优秀软件（集WinZip和ACDSee之所长）。现在使用她的人也越来越多了。这不，笔者自从认识她之后，也让WinZip和WinRAR等下了岗。与其相处几周，颇有感受，其间积累了一些操作的技巧，与大家共享。

1.让压缩文件更小

一般情况下，我们都是在ACDZip界面中选择"Select File"→"New Archive"命令，然后输入一个文件名，创建一个文件，接下来再点击工具栏上的Add钮，然后选择压缩的文件，并用鼠标拖放到最右边的ZIP文件上即可。但是，你知道吗？利用此法生成的ZIP文件由于默认选择了正常压缩模式，因而压缩出来的文件并不是最小的。这时，我们只要在加入文件对话框中点击"Compression Settings"钮，然后在打开的"ZIP Compression Settings"对话框中将"Compression Level"由"Low Compression"改为"High Compression"，接着选中"Save Settings"选项（如图1），之后你将会发现生成后的ZIP文件会大大减小。笔者作了一试验，正常模式下压缩一文件后为120K，而改用"High Compression"压缩方式后仅为95.4K了。也许这一点你会觉得无关紧要，但是相对来说已经少了近25%，这可是一个大的飞跃呀！对于大文件就更加明显了。

2.快速关联压缩文件

现在压缩工具很多，如果你安装了多个压缩工具的软件，那将不能够保证压缩文件再与ACDZip相关联了。不过，不要紧，我们只要打开ACDZip，然后选择"Tools"→"Options"命令，在打开的窗口中选择"File Associations"标签，从中选择欲要关联的压缩文件格式，单击OK钮即可将相应的压缩文件再次与ACDZip相关联（如图2）。另外，如果你选中"Verify these file associations when starting ACDZip"选项，那下次启动ACDZip，ACDZip发现相应压缩文件不与之相关联，则会弹出窗口让你再次选择，非常方便（如图3）。

3.层叠式显示右键菜单

现在有很多软件允许你在右键中显示全部菜单还是折叠式菜单，ACDZip也不例外，我们只要选择"Tools"→"Options"命令，然后选择"Windows"标签，并选中"Cascading menu items"选项（如图4），这样在资源管理器中的ACDZip就是层叠式显示的了（如图5），同时也可以使资源管理右键菜单清爽一些。

4.快速转化压缩包文件

可能大家从网上下载了很多的压缩包文件，而且它们的格式也不尽相同。而一般情况下我们都想把它们转化为ZIP压缩文件，这时我们只要"Tools"→"Convert Archive"命令即可轻松实现，由于ACDZip支持多种压缩格式文件：CAB/LZH/MIM/SEF/TAR/TGZ/UUE/ZIP，所以一般都可以轻松搞定（如图6），而其他压缩软件要实现类似操作，则必须先解压缩再重新压缩，非常麻烦。有了ACDZip之后就不再为了打开一个压缩文件去上网狂搜其压缩软件了。

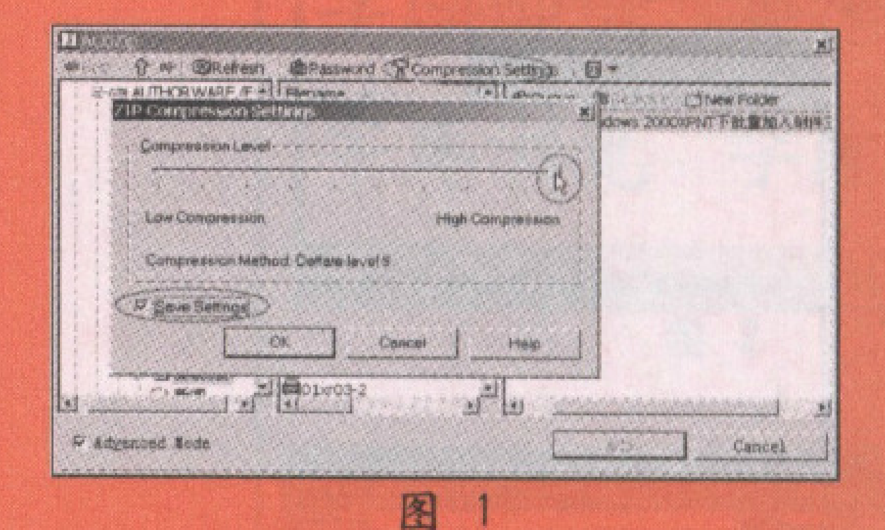


图 1

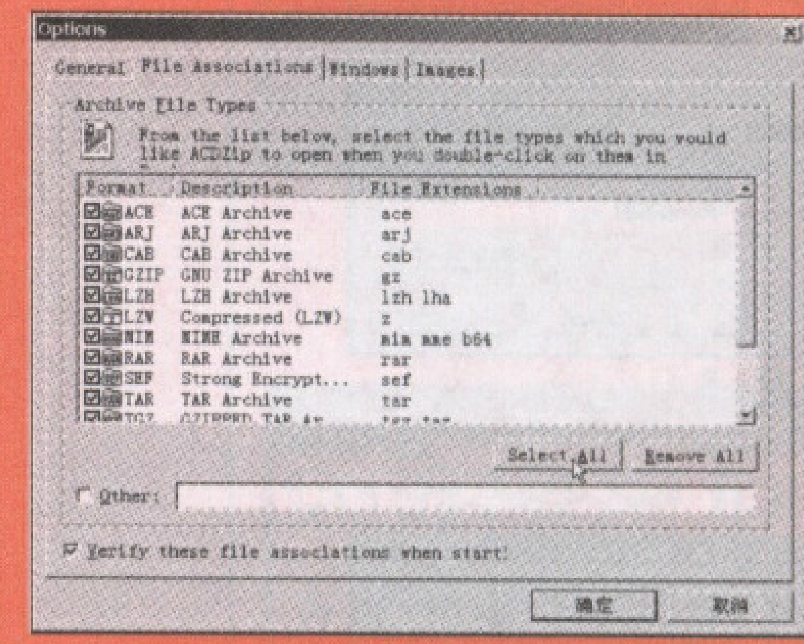


图 2

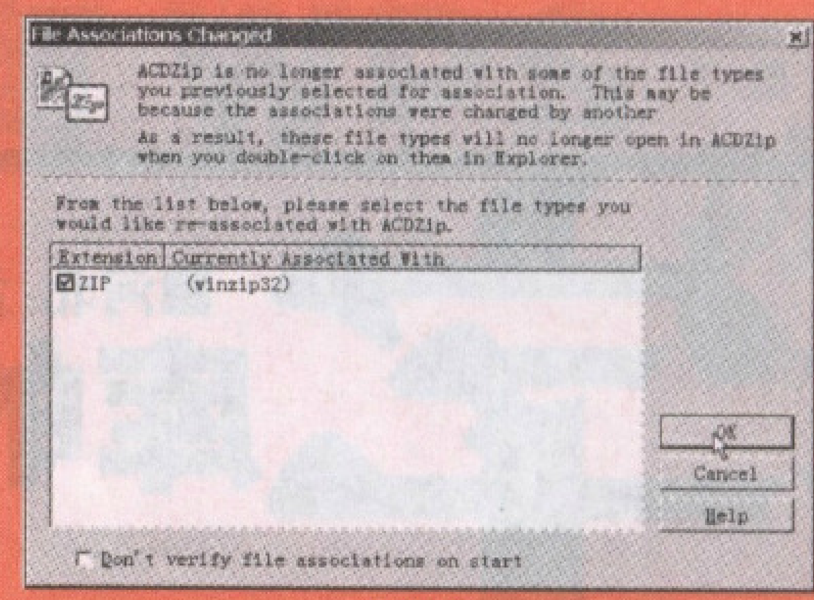


图 3

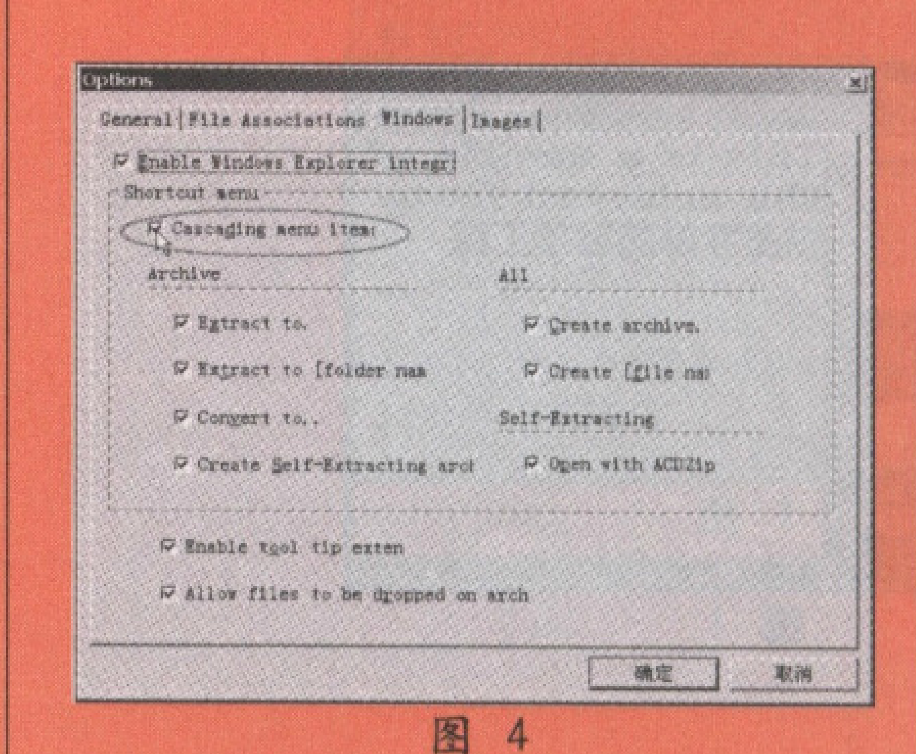


图 4

图 5

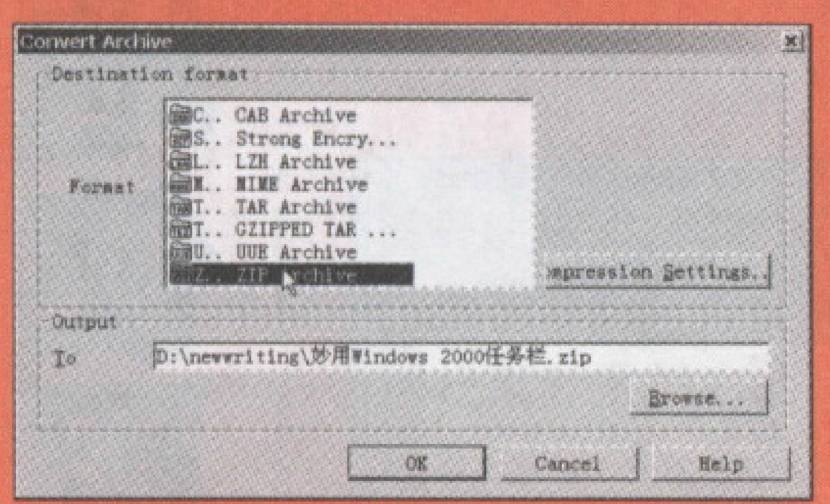


图 6

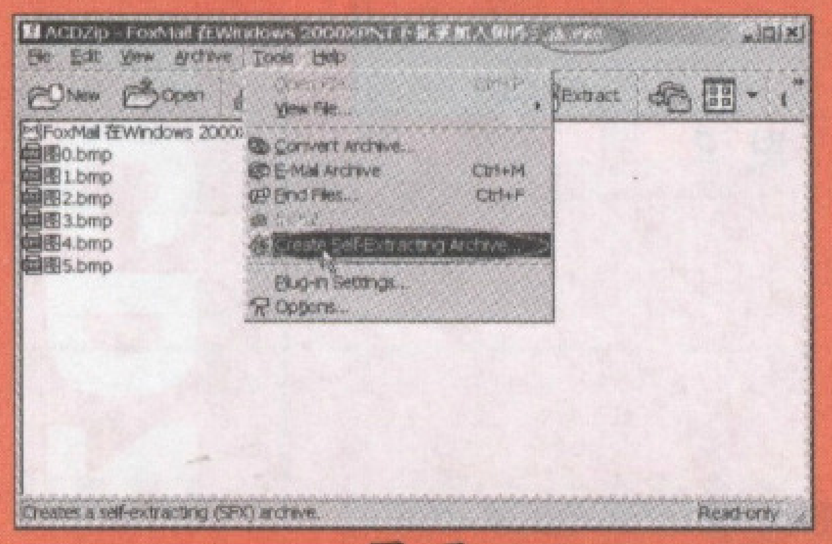


图 7

5. 打开自解压EXE文件

不知道大家有没有过这样的经历：我们在Windows资源管理器里双击一个EXE文件时，会弹出错误消息框，如“WinZip EXE-Self Extractor file is corrupt, possible it is damaged or disk transfer error”之类的，而且文件不能被执行。其实这种EXE文件不是一般的Windows下的EXE文件，而是用WinZip或WinRAR生成的自解压的文件，在文件头上出了点问题，所以不能被解压，里面的文件我们也无法看到。不过，这时我们完全可以请ACDZip来帮帮忙，启动ACDZip，然后点击Open钮，选择打开文件类型为所有文件，再打开这个EXE文件，其间的所有文件就会显示在ACDZip中（如图7）。你可以查看或解压，也可以通过“Tools”→“Create Self-Extracting Archive”命令重新制作成自解压文件（如图7）。

7. 显示全字符串

我们都知道，中文的Windows是由英文Windows经过本地化的制作——汉化后得到的，在中文Windows中汉字默认的文字的点阵为9，而在英文Windows中英文的默认文字点阵为10，这样就使得有些英文的Windows软件在中文Windows下运行时英文显示不全的现象，非常苦恼。这一点ACDZip在简体中文Windows 2000中尤为明显（其它操作环境没有作过测试，但从本文中的一些截图可以看出有些字符串显示不全现象！）。其实，只要我们从http://smg1.myrice.com/HF_ACDZip10_Retail_syj.exe上下载ACDZip的汉化包，使用后ACDZip就是简体中文界面了，其中的所有信息都能够显示完全了。

最后要告诉大家，ACDZip很好用，我相信大家用她来代替WinZip绝对会给你带来看图和压缩、解压缩文件的全新的感受！有兴趣的朋友可以从其主页http://www.acdsystems.com/English/Products/Downloads/ACDZip.htm下载。

浏览字库的绝佳工具 AMP Font Viewer

■河北 孟昕

这几天拿到了几张字库盘，盘上有几百种各式字体。我很想看看这些字体哪种好看，但如果都装上，我的硬盘不够大，而且也太麻烦。于是我就上网去找找，有没有什么好用的、不用安装字库就能浏览字库内容的软件。

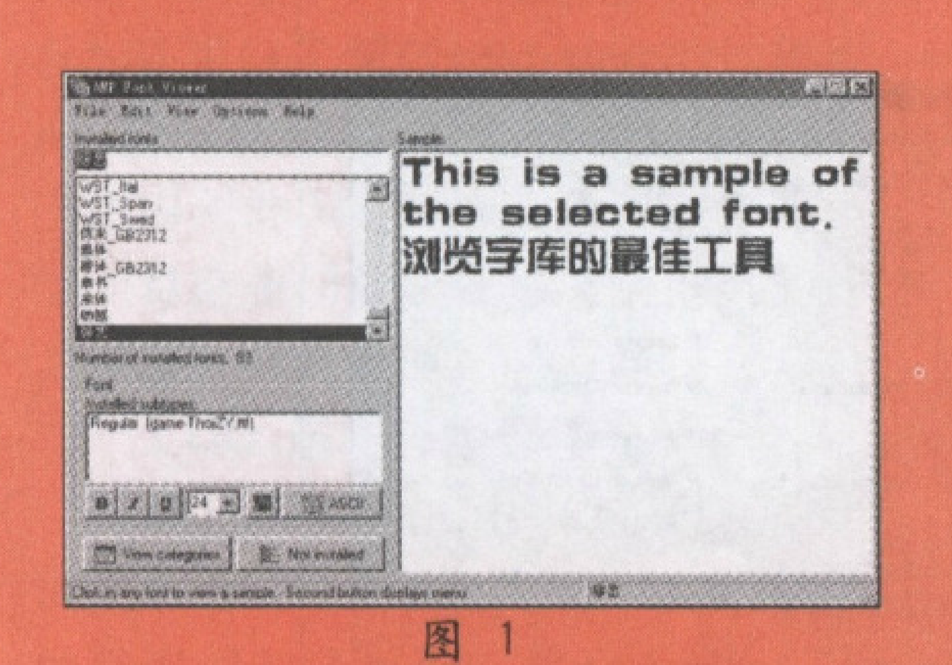


图 1

在我下载了十几种浏览字库软件后，终于让我找到了一个极好的字库管理软件。它方便实用、小巧玲珑、不用安装又完全免费。它就是AMP Font Viewer 2.55（以下简称Font Viewer）。一试之下，我就毫不犹豫地把其他浏览字库软件全删掉了，因为Font Viewer和它们相比强太多了。

下面我们来看看Font Viewer的特点。

首先是安装：Font Viewer并不需要安装，下载后只有219kB（下载链接 http://www.newhua.com.cn/down/FontViewer.zip ，最新版本2.55），是一个Zip文件，解压到任意目录就可直接运行，是一个不会增加任何垃圾文件的绿色软件。

下一步是运行：Font Viewer运行后的主界面如图1，最上方是菜单栏，下面是字体列表。Font Viewer启动后自动查找已安装的系统字库并列表显示。再往下是一排按钮，从左至右依次是“粗体”按钮、“斜体”按钮、“下划线”按钮、“字体大小选择（可输入数值）”、“字体颜色选择”和“ASC Ⅱ字符切换”按钮。最下方是两个重要的按钮，左边的是“浏览字库”按钮，右边是“查看未安装字库”按钮。主界面的右方是一个类似记事本的区域，可在其中任意书写英文和汉字，并马上以当前字体显示出来。

按下“浏览字库”按钮后，弹出“Font list”窗口，如图2。在这个窗口里，我们可浏览系统中已经安装的全部字库，真正是一目了然，这也是Font Viewer最有用的功能。我们可从菜单栏中选择字体的大小、颜色，自定义显示的内容，还可将字体打印出范例留作参考。

按下“查看未安装字库”按钮后，弹出“Not installed fonts”窗口，如图3。在这个窗口中，我们可以像用资源浏览器一样，找到光盘或硬盘上的字库目录，点击选取字库进行预览，并可将选中的字库安装。如果嫌一个个查看太过麻烦，也可点击“View directory/Install list”按钮进行全体浏览，效果如图4。这个窗口与上面的Font list窗口类似，只是多了安装选中字库的功能，另外File菜单下也少了打印的功能。

好了，现在大家一定也很想试试Font Viewer了吧？还等什么，快去下载一个吧，虽然是一个小软件，但强大的功能一定会让你爱不释手。

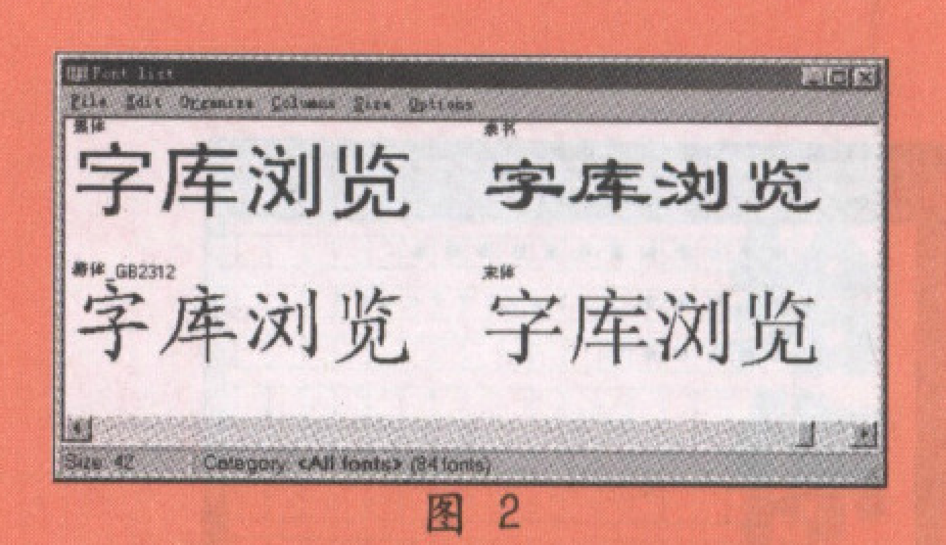


图 2

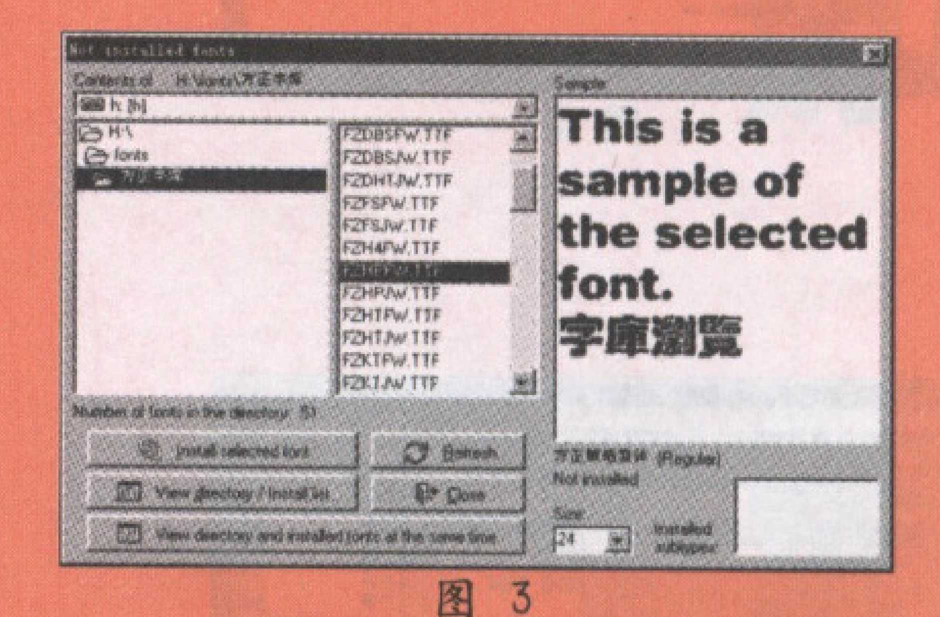


图 3

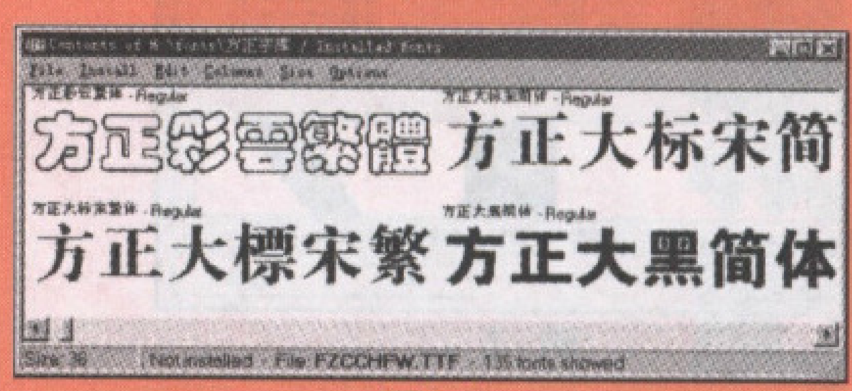


图 4

让Word也具有WPS特殊功能

■北京 小山

目前PC机上最为流行的字处理软件莫过于Microsoft Office中的Word和金山公司的WPS了。尽管总体上来说WPS不及Word，但是她也有她自身的优点，如制作稿纸、批量保存、反片输出、折页打印等。不过，经过笔者对Word的研究发现，其实这些WPS具有的“特殊功能”，Word都有。只要大家平时留心一下，完全可以制作出类似效果。下面笔者举例说明。

1. 全部保存

在WPS 2000/Office的“文件”菜单下有一个“保存所有文件”命令，这个命令非常有用，只要执行该命令，即可将所有打开的文件进行存盘操作，免去了一个文件窗口一个文件窗口地切换和存盘之苦。但可惜的是，在Word 2000/XP中并没有该命令。不过，你试着按下Shift键不松开，然后点击Word的“文件”菜单，怎么样，原来的“保存”命令是不是已经变成了“全部保存”了（如图1），此时单击这个命令相当于WPS 2000/Office中的“保存所有文件”命令，即一次性将所有打开的文件进行存盘。

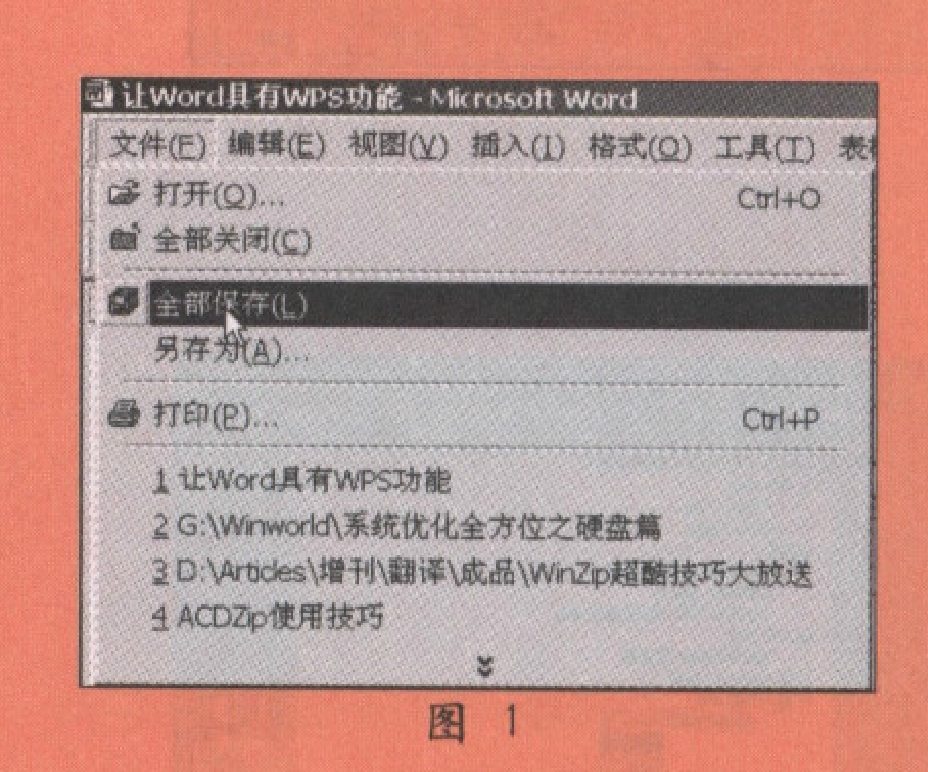


图 1

2. 稿纸输出

WPS 2000和WPS Office有一个非常令人自豪的功能——稿纸方

式输出，这个特有的功能使得它别具一格。其实，Word 2000/XP 也能生成稿纸文档，只是默认情况下这个模板没有安装罢了。

大家可以单击“文件”→“建立新文件”命令（注意不能单击快捷栏上的“新建”图标或直接按“Ctrl+N”快捷键，用这两种方法启动的是 Word 2000 的默认模板），打开“新建”文件对话框，点击“其它文档”标签，并双击其中的“稿纸向导”项目。

系统会自动启动Office 2000/XP 的安装程序，并会提示你插入 Office 2000/XP 光盘，然后只要顺着向导，对稿纸方式进行必要的设置即可，使用起来非常方便。

同时，在WPS 2000/Office中只能够选择几种固定的稿纸模式，而通过这个模板我们可以自由地设置稿纸大小及方向、选择稿纸网络线种类等信息，而且它们之间可以进行自由地组合，功能很强大。如图2，是笔者制作的效果，还行吧！

图 2

3. 折页打印

通过 WPS 2000/Office的“通用”模板下的“折页打印”模板，我们可以非常方便地制作出诸如实验报告、编制试卷之类的折页文档。不过，Word中也完全可以做出这种效果，只是稍微麻烦一些。可按以下方法操作：单击“视图→页眉和页脚”命令，而后切换至第一页的页脚（或页眉）。对两分栏来说，可在与左栏对应的合适位置输入“第 {= {PAGE} *2 - 1} 页”，在与右栏对应的合适位置输入“第 {= {PAGE} *2} 页”。输入时先输“第页”，再将光标插在两者中间，连续按两下 Ctrl + F9 键，输入大括号“{}”。然后在大括号“{}”内外输入其它字符，完成后，分别选中“{= {PAGE} *2 - 1}”和“{= {PAGE} *2}”，单击鼠标右键，选择快捷选单中的“更新域”，即可显示每页左右两栏的正确页码。

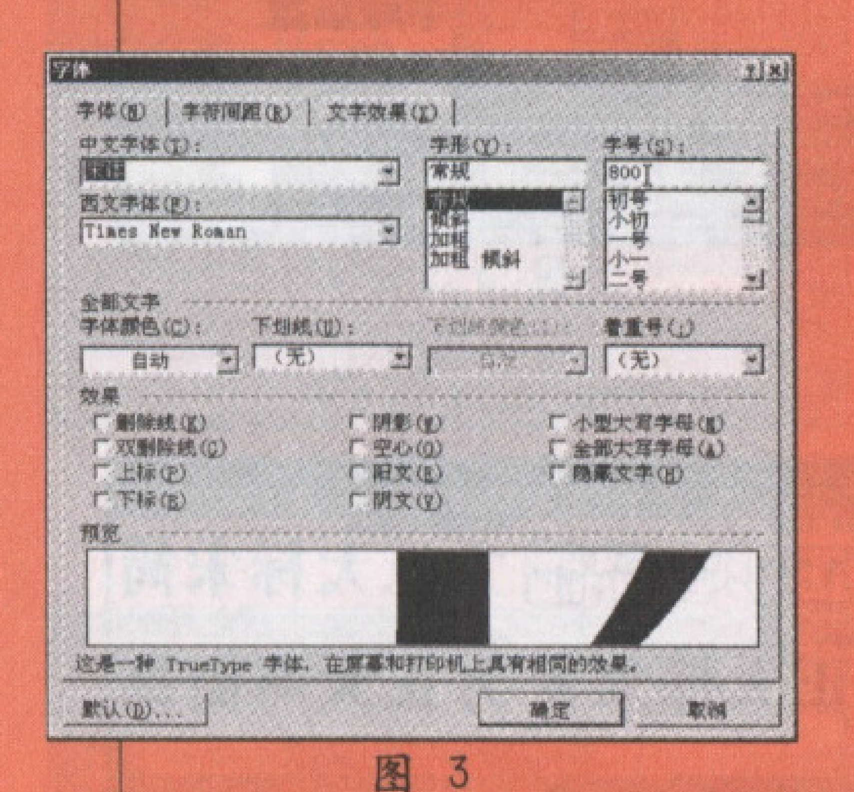


图 3

笔者把这个方法扩展了一下，发现对三分栏文字来说，必须将每栏“第页”之间的域代码修改为“{= {PAGE} *3 - 2}”、“{= {PAGE} *3 - 1}”和“{= {PAGE} *3}”。再按上面介绍的方法更新即可。N分栏则是“{= {PAGE} *N -(N-1)}”、“{= {PAGE} *N -(N-2)}”……“{= {PAGE} *N}”，并要注意通过先将其选中，然后右击鼠标，选择快捷选单中的“切换域代码”命令来更新域。

WPS 2000/Office 中只能够制作出两栏的折页效果，而 Word 中理论上却可以制作出 N 栏折页打印的效果，再一次体验到 Word 功能之强大。

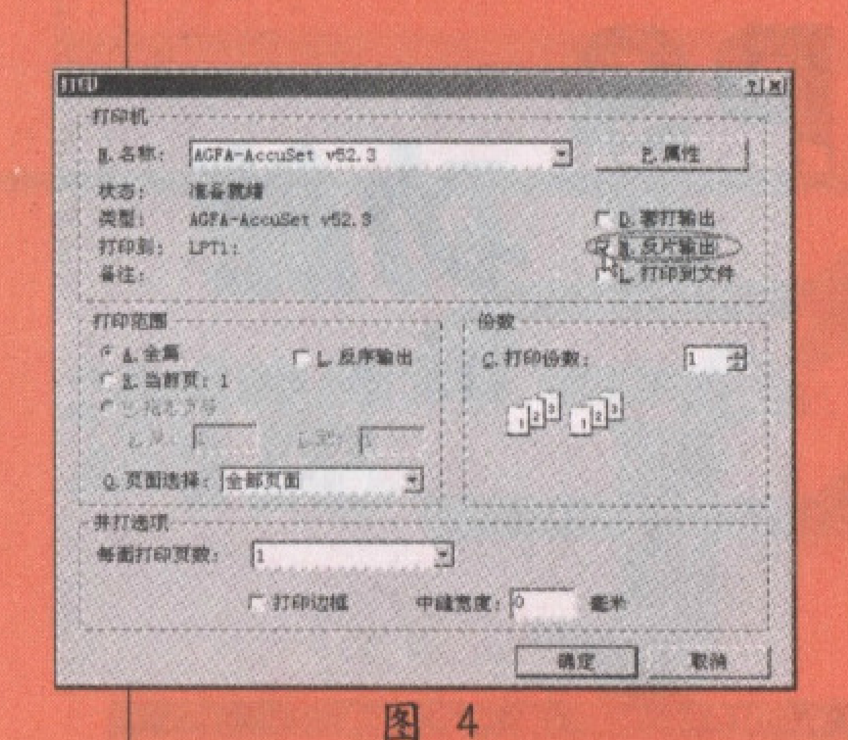


图 4

4. 大字打印

在现实生活中，我们往往需要打印一些比较大的字，用于装饰或制作广告使用，这时候，我们一般人都用 WPS 2000/Office 办公组系统套件中的特大字打印程序。其实在 Word 中完全可以打印出很大的字来，只要我们先输入文字，然后选中它们，再点击“格式”→“字体”命令，在“字号”的输入框中按下删除键清除数字后，再重新输入一数字就行了，如800（图3）、1000 等。据笔者试验，这里的数字无任何限制，只取决于你定义的纸张大小，如果超过纸的宽度，则另一边不可见，这一点还请大家注意！

5. 反片输出

WPS 2000/Office中的打印输出选项中有一项“反片输出”功能（如图4），利用它我们可以制作出反片的效果，非常适于打印张贴文字（如打到即时贴上）。在 Word 中，我们也可以制作出反片输出效果。用 Word 排版完成后，按下 Ctrl+P 打印对话框，然后点击打印机的属性钮，并在打开的打印机属性设置对话框中点击“高级”钮，然后选择“打印机功能”中“Mirror Print”下拉框中“True”项（如图5）。然后在依次出现的页面中连续三次按下“确定”键即可把文档反片输出来了。P

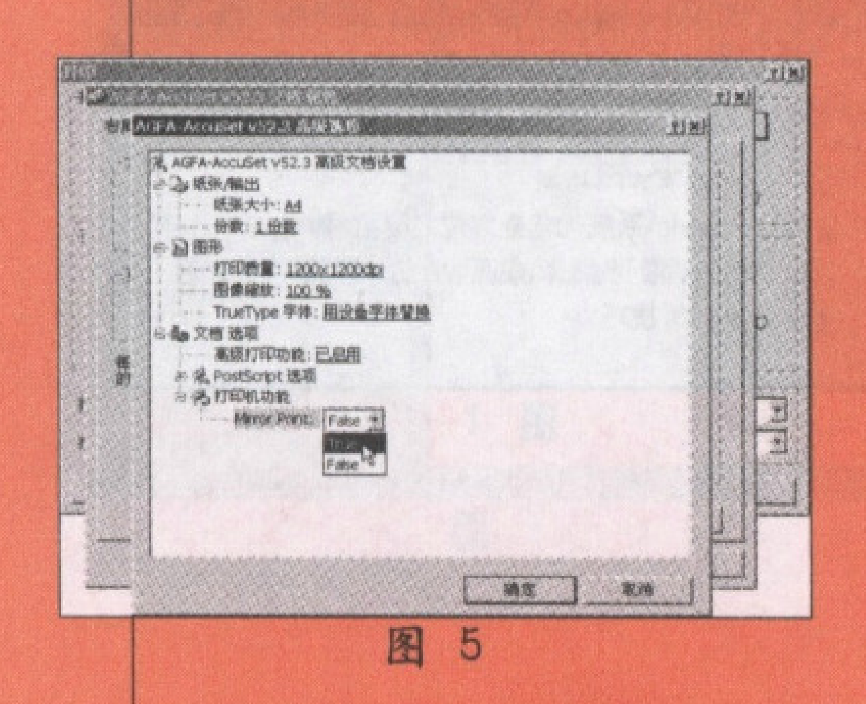


图 5

给你的右键菜单减肥

■北京 Runner-up

相信 Windows 下的用户都喜欢经常在资源管理器中右击鼠标，然后从中选择相关的快捷命令进行相应操作。不过，大家注意过没有，随着系统使用时间的增长和我们安装使用软件的增多，你会发现我们的右键菜单会越来越臃肿！甚至要使用向下箭头才能够访问一些其他菜单，非常麻烦。那么我们能不能在平时加以注意，有意识地给我们的右键菜单减减肥？

1. 尽量不要重复安装软件

现在 Windows 下的程序都具有良好的安装和反安装程序，不过有很多人喜欢多次安装相同软件，而不是先把原先的软件反安装后再重新安装。这样极有可能会造成安装程序重复向注册表写入信息，使右键菜单变多。如在笔者的机器上安装了两次 ACDSee 之后，发现在右键菜单中有两个"Browse with ACDSee"菜单了（如图1）。因此，大家平时在安装软件前最好先看看原先有没有安装，如果安装过，请先删除后再安装，这样要好一些。

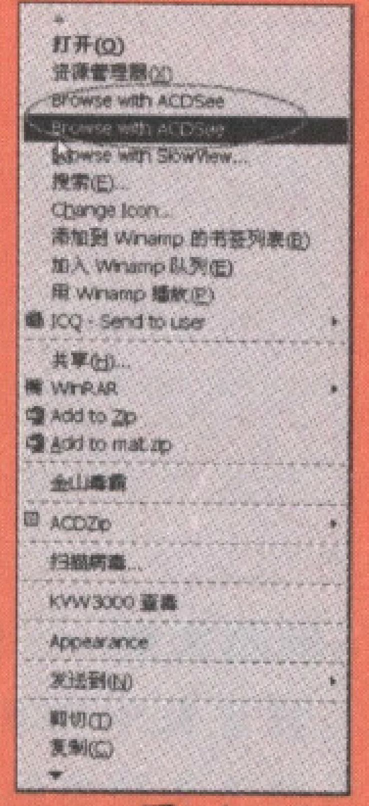


图 1

2. 不要安装过多同类软件

世界经济多元化也决定了现在做什么事情都不可能垄断，当然软件行业也不例外。就像即使 Windows 那样盛行，但还是有几类操作系统和她在抗衡一样。我们在选择软件时，可以根据自己的喜好选择某一类别软件即可，这样也可以避免同类软件将自身加入右键之中。如笔者的机器上就只安装ACDSee，而不安装SlowView、Irfan View之类的看图软件，因为一旦安装后，就会出现类似"Browse with ACDSee"的"Browse with SlowView"和"Browse with Irfan View"之类的右键菜单命令。而且它们的使用方法都大同小异，又何必多安装这些有可能引起冲突的软件，增加自己的麻烦呢？

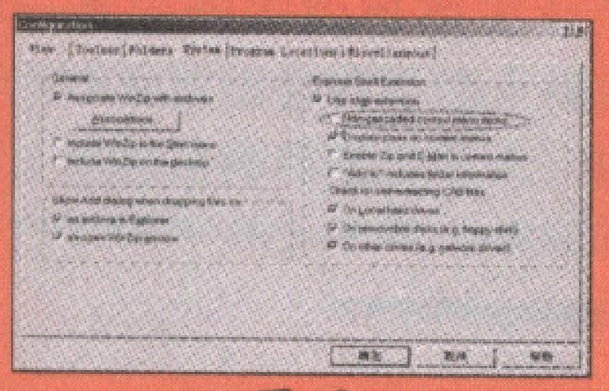


图 2

3. 使用折叠式菜单

现在有很多软件制作得非常智能，充分尊重用户。允许你在右键中显示全部菜单还是折叠式菜单，最为典型的就是 WinZip 的 WinRAR、PicaView 等。如我们只要启动 WinZip，然后选择"Options"→"Configuration"命令，在打开的窗口中选择"System"标签，并取消选中"Explorer Shell Extension"项目下的"Non-cascaded context menu items"选项（如图2），以后在资源管理器中WinZip就会使用折叠菜单显示（如图3），这样也会省下不少空间。

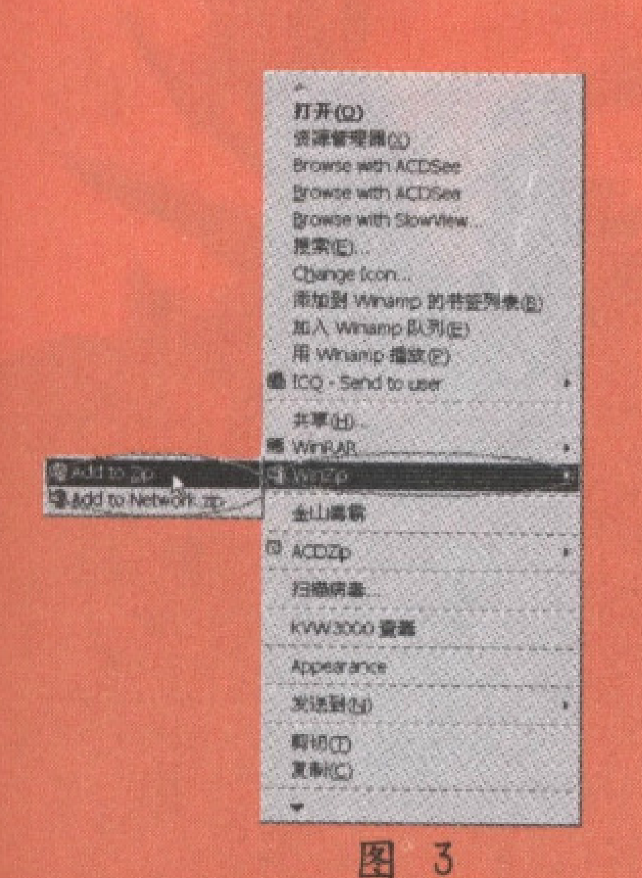


图 3

WinRAR 中应该这样设置：选择"选项"→"设置"命令，选中"综合选项"中"外壳集成设置"下的"折叠外壳关联菜单"即可（如图4）。其它软件的设置方法与之大同小异，一般都在参数设置命令中。

图 4

4. 使用优化工具

除了上面的几种方法外，我们还可以通过优化工具软件来删除不必要的右键菜单。其实，要去除右键菜单中的一些命令，完全可以通过修改注册表来实现的，只是修改注册表比较麻烦，而且有危险罢了。笔者选择的是"超级跳仔设置工具"，启动后选择"Menu"项，然后就可以看到右键中的一些菜单了，选择自己不想再看见的菜单项后按下 Delete 键即可（如图5）。

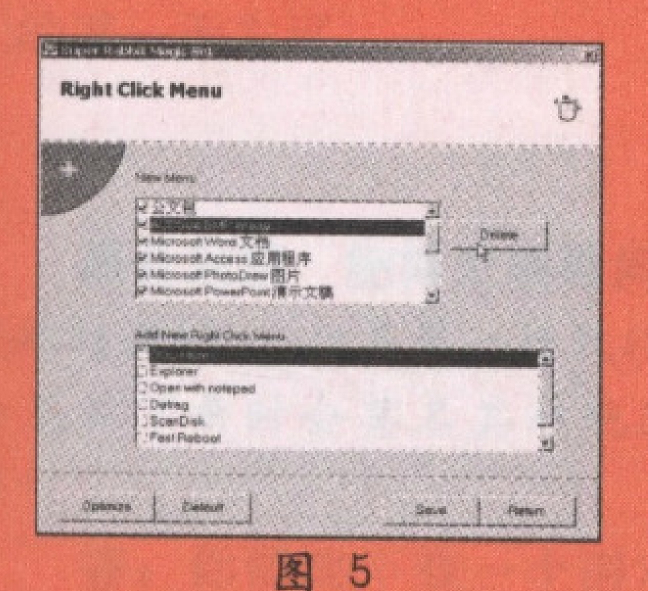


图 5

怎么样，经过了上面的操作之后，你的右键菜单苗条些了吧？P

数码相机拍照实用技巧6则

■山东 黄家贞

即使你有传统胶片摄影的经验，在使用数码相机进行数字摄影时还是需要注意一些问题，以使拍摄的照片更加完美！

1. 小心取景误差

常见的数字相机的光学取景器是旁轴式的，从光学取景中看到的景物与镜头实际拍摄的照片不是通过同一个光轴的，被摄物越近视差就越明显。光学取景器中往往有一些近摄补偿标志告诉拍摄者大致的误差。使用LCD取景可以在很大程度上解决这个问题。但是LCD的分辨率并不总是和相机的CCD成比例的，在我的测试中发现许多相机LCD上看到的图像也不能在剪裁上与照片完全一致。如果你对所摄景物照片是否百分之百满足要求非常关心，最好自己拍摄检查一下。

2. 不要过分相信LCD

数字相机的方便性最为人津津乐道的是它可以立即看到拍下的照片，如不满意可以删除，马上重新拍摄。对于构图取景、用光等明显的问题当然可以立即发现，但对焦不准、相机抖动等小毛病可能在分辨率很低的LCD显示屏上就看不出来了，所以不必迷信LCD。和使用传统胶片相机一样，拍到好照片的重要前提是拿稳相机、对准焦点。我们发现有的相机LCD亮度和色彩还原都有些误差，从LCD上看到的拍摄结果与最终在计算机显示器上的图像差异还不小。仔细比较几次之后用户就可以适应这种差别了。

3. 保证相机稳定

数字相机的快门时滞往往大到接近1秒，许多人使用数字相机时按完快门就放下了拿相机的手，结果在快门打开时相机在移动，得到了模糊的照片。使用LCD取景可以让拍摄更加方便，但手一离开会不自觉地有些晃动，而且这种晃动往往不为拍摄者察觉。所以如果你的数字相机有光学取景器，尽量使用它，把相机靠紧头部可以有效地减轻晃动——你还得到了附加的报偿：由于关闭了耗电巨大的LCD屏，相机电池的使用时间更长了。在光线不好的时候尽量使用三脚架或其他支撑物，以保证相机在较长时间曝光时不会晃动。

4. 准确对焦

现在的数字相机都会自动聚焦，但机器并不能代替你做一切事情。数字相机的对焦点一般位于画面中心，也就是说它会根据画面中心的物体位置调整焦点距离。如果你的构图恰巧是主体偏离中心，那就需要先把相机对准主体，半按着快门之后再重新构图和拍摄。在光线较弱或被摄物反差不大时我们发现有许多相机难以找到正确的焦点，这时可以找一处和被摄物离相机相同距离而且反差较大的物体先对其聚焦，然后改变构图拍摄。

5. 用适当的分辨率

用户购买数字相机往往喜欢挑分辨率高的，也喜欢用相机的最高分辨率拍摄。其实，许多应用场合（如网页、照片打印等）并不需要200万像素的图片，这时使用较低的分辨率可以让你拍摄更多照片，相机处理速度也更快一些。

6. 用最优光圈

数字相机往往带有较大光圈数的镜头，在自动模式下相机的程序也倾向于使用较大的光圈以缩短快门时间，防止震动。但摄影常识告诉我们，照相机镜头一般在从最大光圈收缩两级左右时拍摄的照片效果最好。所以如果图像质量是你最关心的问题，可以使用光圈优先自动曝光，把光圈从最大往下调小一些，往往能获得更好的效果。大光圈带来的另一个问题是景深小，也就是焦点前后的清晰范围小，使用小光圈可以扩大景深，这一点在近摄时尤其明显。如果相机没有光圈优先功能，可以试着尽量提高环境亮度，让相机自动选择较小的光圈或者使用闪光灯，图像质量也会有所改善。P

应用



读者　一束发菜问：我想给电脑加上开机密码。可我每次在BIOS中设置好，重开机后还是直接进入系统，设置的密码居然毫无作用。请问这是怎么回事啊？

答：你所说的这种情况我想应该有这样几种可能：第一是你的主板电池完全失效了，这样的话，系统CMOS参数信息将不能正确保存，因此设置密码也没有用。不过这种可能性不大，因为只要设置后，要等待较长时间即不马上关机，这样系统参数还能暂时保存一会儿。第二是你的CMOS参数中关于密码选项的设置有误。解决办法一般如下：进入CMOS后，找到CHIPSET FEATURES SETUP选项，把其中的Security Options中Setup（CMOS设置）改为System（系统）即可解决问题。

湖南　苏旅

读者　卡拉喔喔问：请问包月上网卡有没有包电话费？目前有没有同时包网费和上网电话费的卡？谢谢。

答：包月上网卡一般只是包上网费而不包电话费的。实际上，电信局就是鼓励用户多上网，从中收取电话费。你所说的那种既包电话费又包上网费的“包月卡”无论在本地电信局和专门出售包月卡的网上商店里，我都没有看到。不过，目前国内部分地区开通了专线包年上网服务（FTTB、ADSL或Modem接入），价格因接入方式的不同，从1000元/年到2000元/年都有，其使用模式和你所说的那种双包功能类似，你可以到当地电信局去咨询一下。

湖南　苏旅

读者　cbchev问：我的显卡S3 Savage 3D（391芯片），由于此卡带有TV输出功能，以前曾在一位网友指导下和电视联机使用，最近因系统被破坏，重新安装后发现电视输出选项不能用，连不上了。请问我要怎么做啊？

答：S3 Savage 3D这种带有视频输出的显示卡在实现TV输出功能时需要注意以下几个问题：1.是否正确安装了显示卡的驱动程序（带有TV输出模块）。根据你的品牌，驱动程序可以在www.mydrivers.com.cn下载。2.驱动程序安装好以后，电视输出制式是否设置好。国内一般选择PAL制式即可。3.电脑桌面的显示分辨率是否正确设置也是一个重要因素，部分廉价显示卡所带的TV输出功能较为简单，部分能支持800×600的分辨率，而更多的仅支持640×480分辨率，如果设置错误，视频输出功能是不会工作的。最后，建议你查杀一下病毒。

湖南　苏旅

读者　天蓝问：最近配电脑，用的是毒龙1G和SiS 735的主板，但在内存的使用上迟疑不决。因为我听说DDR内存比SDR内存速度快，所以倾向用它，但目前DDR内存涨价不少，价格差距和SDR内存越拉越大。请问我该怎样决定才好？

答：对于你的机器配置，我的看法是：如果你使用的是毒龙的CPU，由于它仅有100MHz外频，因此使用较为便宜的SDRAM就可以了（不过为考虑稳定，建议使用PC 133系列的），DDR内存的大带宽对

娱乐

晶合后院　木籽言问：《仙剑客栈》怎么存档？

答：打烊后存档。在右上角有个菜单，按下后可显示一天的经营情况、客流量、营业额、利润等数据，可存档或读档。不过如果你选择和哪个MM外出，那在外出当天无法存档，必须等到你不安排和任何一位MM外出的那一天方可。

晶合后院　牧村香

晶合后院　鲍博史密斯问：我买了89元的《超时空英雄传说3》，但在第一场战役里，当敌方那个女的走到屏幕右下角时会莫名其妙地跳出游戏，请问是怎么回事？

答：你需要下载一个游戏补丁，这个游戏类似的BUG比较多。还有就是可能与你的显卡驱动有关系。这个游戏与某些显卡的兼容性稍差。

晶合后院　nuclear

晶合后院　豆腐皮问：请问《生化危机3》的佣兵模式中怎么用买到的武器？谢谢！

答：当你买到一件武器以后再选择“重新开始游戏（当然是指剧情游戏）”就可在物品箱得到你买的武器了！佣兵模式下是不能买到武器的！

晶合后院　古月轩

晶合后院　TSAVO问：我买的《盟军敢死队——深入敌后》和《盟军敢死队——使命召唤》都不能存盘，请问何故？

答：首先确定你使用的是正版。

若是正版，则用记事本建立一个.reg 文件，把下

应用

于这类CPU并不合适，性能提升不高，贸然使用反而浪费。但从将来升级的角度考虑，DDR内存无疑是更好的选择。对此，我建议你可以把毒龙CPU更换成支持133MHz外频的雷鸟1GHz或1.2GHz ，这样配合DDR内存更能发挥系统效能。而且雷鸟1GHz CPU目前的价格和毒龙1GHz CPU差距不大，配合好的风扇，用起来也是十分稳定的。

湖南 苏旅

读者 1D问：请问哪里有可以将PDF格式转换成DOC格式的软件？另外，我下载了一些关于VC的电子文档，但是文件扩展名是PDG，请问用什么软件能打开？

答：将PDF转化为DOC，你可以去www.newhua.com.cn 等网站下载一个名为konvertor的软件，但好像转化时对中文支持得不是太好。至于PDG文件可以用著名的超星图书浏览器打开，超星浏览器网上很多地方都能找到。

四川 龚胜

读者 Fatking问：本人将MPG文件转换成RM格式后，播放时发现声音与图像出现不同步的现象，而且越往后播放，越发严重，感觉很不爽。请问如何处理？

答：此问题很可能与你使用的转换软件及设置有关，不知你使用的是什么软件转换的？建议你用RealProducer V8.5 Gold软件来制作RM文件，一般不会出现此类问题。另外建议最好先将MPG转化为AVI，再转换为RM文件。

四川 龚胜

读者 何冉问：通过一般的设置，至少要等一分种才能进入屏保状态，我想在暂时离开电脑时使其立即进入屏保状态，请问如何实现？

答：Windows的屏幕保护功能实际上是由一些可执行文件（*.scr 类型）实现，我们可以使机器立即进入屏保状态，具体就是在Windows目录下找到相应的SCR类型的屏幕保护程序，拖放到桌面上，当离开电脑时双击执行它，即可使机器立即进入屏保状态。有些朋友将设置了密码的屏保程序放在“启动”组中，可以对系统起到简单的加密功能。

四川 龚胜

读者 薛坤问：为什么我用Win98自带的CD播放机播放CD时没有声音，而用超级解霸2000则可以正常播放？

答：很可能是因为你的电脑在声卡和光驱之间未正常连接音频线，一般CD播放软件播放时，CD音乐信号需通过这根线送到声卡，而超级解霸2000可以使用数字音频的方式播放CD，CD信号经过系统总线送到声卡，所以可不必有这根线。另外使用Windows Media Player 7.0以后的版本也可以实现CD数字播放。

四川 龚胜

读者 冰水冰问：小弟有好几个免费SOHU邮件地址，一直可正常使用，可最近却怎么也无法发信了。请问这是什么原因，如何解决？

答：最近问类似问题的朋友很多。出现这类问题主要是因为现在不少SMTP服务器为防止垃圾邮件泛滥及节省成本等原因，都不再支持任意的用户使用其SMTP服务，而需对发件人的身份进行验证。这时你需要在邮件软件中作相关的设置，才能正常发信。目前并不是所有的邮件软件都支持SMTP身份校验，常见的Outlook 5.

娱乐

面内容输进去，然后执行就行了。

```
REGEDIT4
"DirIns"="d:\\game\\ 使命召唤"——（或者你的安装位置，以下同）
"DirCd"="d:\\game\\ 使命召唤"
"Type"=dword:00000003
```

晶合后院 小麦

晶合后院 9911595问：《幽城幻剑录》我玩到凉州城后跟什么教主说了话，又出城，让我往西北方向走，可我找不到剧情啊！请帮忙！

答：（如果是和慕容观主说话后）在凉州城东门下角捡到慕容璇玑的香包，然后和旁边的书生对话，再回到车马铺和老板简二对话。出东门，向西北走，到凉州城正北方，在沙漠和绿洲的边缘（多靠近沙漠一点，附近有一个小山包）多转悠转悠，会触发剧情进入特殊画面，看见一商人正被沙漠盗贼追杀，然后快去除暴安良吧。

晶合后院 苍茫

读者 Enix问：《闪点行动》中文版中CD-KEY不能使用，英文版1.3 版升级包也不能使用，请问该怎么办？

答：不能使用英文版1.3 版升级包的原因是因为对游戏进行了汉化，造成了程序上的一些改变。玩家如要升级，必须用由天人互动提供的对应中文版的1.3 版升级程序包，请留意天人互动官方站点（www.

0支持，而FoxMail必须升级到3.11以上的版本才支持。

四川　龚胜

读者　潇洒兔子问：最近我安装RealPlayer后，双击MP3文件它就自动跳出来播放，可是我更喜欢使用Winamp来播放，请问如何改回去？另外，我的电脑以前图片文件都默认是用ACDSee打开，但我安装Photoshop后，就变成用Photoshop打开了，很不方便，请问如何更改过来？

答：第一个问题解决的方法如下：你可以运行RealPlayer在“视图”→“首选项”，找到“升级”选项卡，点击媒体类型的“自动恢复设置”按钮，在弹出的窗口中将最后两项MPEG Audio和MP3 PlayLists取消，按两次“确定”按钮存储设置后，关闭RealPlayer。然后运行Winamp，点击“Options”→“Preferences”，在File types中选择想与Winamp关联的文件类型即可，如果你选中Register types on Winamp start项的话，这样即使别的软件修改了选定文件的关联类型，Winamp也能自动更正回来。对于第二个问题解决的方法也很简单：运行ACDSee，在菜单“工具”→“选项”→“杂项”→“设置文件关联”选中要关联的文件，按“确定”，再按“保存默认值”，退出后重新启动就可以了。

以上都是关于文件关联的问题，对于文件关联，我们也可以通过手工的方式修改或重新建立：在资源管理器中选中某个需要改变“关联”的文件，然后按住Shift键，单击鼠标右健，选择弹出菜单的“打开方式”项，然后在“打开方式”窗口中选择其新对应的应用程序，勾选窗口下方的“始终使用该程序打开这种类型的文件”项，最后按“确定”按钮。这样，以后只要双击这种类型的文件，新选择的应用程序就会自动打开文件。

四川　龚胜

读者　瞧丹问：我的电脑主板为磐英EP-6VBA2，最近我安装了VIA 4in1驱动程序后，硬盘显示为UDMA 66，但光驱丢失。请问该如何解决？

答：你首先应打开机箱检查光驱是否是设定为IDE2的Master，另外请安装VIA 4in1 4.24A或更高版本驱动程序。问题应可解决。

四川　龚胜

读者　Gamespy问：我有台老电脑，显卡为杂牌的TNT2，最近我听说能用手工修改注册表的方式来对显卡进行超频，请问具体如何操作？另外这块显卡如何在Win98中打开AGP 4×？

答：你可以试试下面的方法：

首先用记事本建立一个xx.reg文件，包含下面的内容：

```
REGEDIT4
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\NVIDIA Corporation\Global\NvTweak]
"CoolBits"=dword:00000003
```

双击此xx.reg文件，在显示设备的高级设置中就会出现一项HAREWARE OPTIONS的选项，把Allow clock frequency adjustments前的框打上勾，启动一下就可在HAREWARE OPTIONS中设置芯片和显存的频率从而给显卡超频了。

至于在Windows 98中要打开TNT2显卡的AGP 4×，你可以通过在注册表中加入以下信息即可：

```
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\Global\System]
"EnableVia4X"=dword:00000001
```

四川　龚胜

biggamer.com）。

CD-KEY的问题同样也是汉化的原因造成，也请留意天人互动官方站点。

北京　熊心

读者　飞翔龙问：《地球时代》里前几个时代建两个建筑物或者造奇迹就可以升级到下一个时代，但我这次玩到工业革命时代就进入不了一战时代了。钱、粮食、石头、铁、金、木不计其数，所有奇迹都建好了，就是停在了工业革命时代，请指教！

答：是不是设置没设好？它有从什么时候开始和结束的设置，多半你设置到工业革命了。

北京　战略投资

读者　天猪问：我在《武林群侠传》中第3年，虚真请我去少林寺，经书被偷，攻略上说史燕偷了它，但我怎么都找不到她。因为寺内除了进出少林寺的门外，就没有门可以通到其他地方了，到底要到哪里去找呢？

答：在大雄宝殿外的墙角边，史燕在那儿，她隔一段时间就伸出头来。

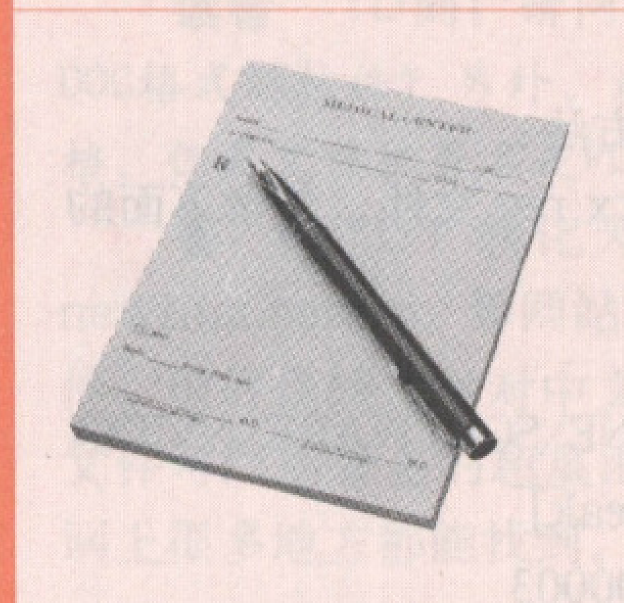
北京　lzj1121

编者的话：杂志本期改版以后，疑难求解子栏目将被取消，当然，大家有什么样的问题依旧可以发E-mail来问（E-mail地址：question@popsoft.com.cn），或者登录到晶合后院（club.popsoft.com.cn）在星速抢答版面中提问，说不定可以得到更快捷和完整的答案。

Walker编辑：

很抱歉！没能及时给您回音。本来已在贵刊记者风尘仆仆离沈返京后，就已拟好一封发自内心的感谢信，对贵刊能够站在社会传媒的角度关心青少年的成长，正确引导孩子走积极向上的人生道路的社会责任心表示由衷的崇敬之情，以及对于前来沈阳的编辑的辛苦工作和热心帮助表示深深的感谢。但是我想贵刊通过此次沈阳之行的专题报道以及展开的专题讨论，是更注重效果以及产生的社会效应的，所以我就想观察孩子一段时间，也想让孩子听一听大家的见解，所以耽误了回信。请接受我迟到的感谢信。

一位母亲的回信……



自从编辑先生（我不太忍心将那么好的编辑称为鸭嘴兽）与孩子谈话后，使他了解到贵刊的诸位编辑也都是高材生，是领域里的顶尖人才，也认识到作为一个学生特别有着很好学习环境的孩子，应该学好基础文化知识，为自己将来热爱的事业打下坚实的基础。他有了学习的目标，但是落实到行动中还不太显著。

在对待学习与游戏方面，他目前已与老师家长达成共识：平时踏踏实实地学习，每周拿出半天时间玩玩游戏、看看杂志、报纸。每周孩子好像也非常盼望这一天，一旦玩起来非常专心，兴趣依然。

从前期（第22期）的沈阳专题报道与这期（24期）的专题讨论，对贵刊的众编辑：鸭嘴兽、生铁、cross能够正确引导青少年正视游戏与学习的关系甚感敬佩与感谢。

对于其他各位读者的见解，因为他们站的角度不同，层次不一样，我不妄加评论。但我们会引导孩子正确看待大家的观点，从中汲取有益的东西。

教育体制、教学方法不是靠多玩游戏就能解决得了的，学生时代是人生最美好的时光，是值得珍惜的，也是我们过来人难以忘怀的。

最后再一次对贵刊的热心帮助表示感谢，也对参与讨论的热心读者表示感谢！

一位母亲

2001年12月17日

***小编：**可怜天下父母心，因为这位母亲的一封来信，引发出的关于游戏的讨论依然在进行着，而且越来越深入了。只有年轻的锐利的头脑才会这样啊。*

后院里的经典发言：

梦水晶：知道学习是自己的事情就行了，别的就不用说了！其实玩游戏是另一种学习吧，我是这么认为的！

铁拳：寻找自我，认识自我，塑造自我！一切问题不用说都解决了，不光是游戏和学习的问题！只要有了自我意识什么都有了！

风紧云轻：一句话——work while you work，play while you play。

迪马：记得圆珠笔发明不久，人们就发现了缺点：油墨还没用完，笔头就磨损了。不少人致力于改进笔头，但是效果不大。有人却从另外角度去想：既然笔头搞不好，那我们为什么不缩小笔芯的长度呢？结果，他这个举措大受欢迎。换过来想，既然解决问题的途径是多方面的，我们为什么必须困死在"对游戏的认识"这个范围以内呢？

逍遥鱼：其实我们根本没必要讨论孩子该不该玩游戏。我们无权干涉一个人的合法行为。而且不要只看一个问题的片面性！游戏到底给孩子带来了什么？又有多少人想过？我们看到了学业，却忘了对一个孩子在人格上的的培养。我们以为有不好的方面，就让孩子回避。那么等他（她）真正的成人，又将如何面对这个现实残酷的社会呢？

刘承：玩，在中国人的思想里，就是错的，就是不务正业，就是没前途。所以在这个家长们望子成龙的年代，孩子们的压力可想而知。玩不行，但一点不玩也不行。关键就在于孩子自己能不能自我控制，以及家长如何看待孩子的玩，如何去管孩子的玩。这应当是在理解的前提下，再去同孩子交流，再去对孩子过分的玩加以控制。如果上来就狠批一顿，我想这样反而适得其反。

Gazior：认为游戏是现在学生中出现一些不良现象就好比吸毒造成众多社会问题一样，以及认为游戏可以很大程度上有助于学习效果的观点都是错误的。前者如现在各式报刊上声讨游戏的文章，后者如部分游戏杂志和论坛上游戏学习两不误的呼声。

我认为电脑游戏，以及推广而言的电子游戏，同样是一种娱乐的手段。我认为处理好电脑游戏问题可以从几个方面入手：

1、纠正社会对游戏的认识和态度

这实际上是一个很大的范围，包括家长、老师、教育部门以及各个媒体对游戏的认识。首先我觉得重点应该从游戏报刊入手——显然所谓的“正统”传媒是不会突然开始刊登为游戏平反的文章的，它们的读者也不会去认真阅读这样的文字。所以我认为游戏报刊是最好的开端。我们需要的不是和“海洛因”观点针锋相对的论战，而是一种平和的分析，一种可以让喜爱游戏的玩家拿到家长面前一起阅读和思考的分析。

其次是游戏厂商和广告商——不要对游戏进行过分的夸大甚至带有误导暗示的宣传措辞。国内目前游戏的主要消费对象是在校学生，其次才是是象我这样已经走上社会的年轻人。游戏开发过程中应该更多考虑对象而不是自身，目前部分来自日本的游戏设计创意并不适合于国内，哈日哈韩之风在这里是否可以适当减弱？

2、来自上层的支持

关于韩国游戏产业的飞速发展我就不多谈了，但是从这里面表现出来的上层支持对于一个产业的影响是不能否认的。推广来说，我们在未来不可能象禁毒一样禁止国外游戏的进入，现在扼杀自己的游戏产业也实在不是明智之举。回到游戏和学习关系的角度，学校大可不必将学生玩游戏视为洪水猛兽，教育部门也不应该回避游戏的问题——当然我不指望学校能够象设置体育器械一样设置游戏设备，但是最起码的不反对（不是不限制）应该可以做到吧？

3、建立完善的游戏分级制度和审核部门

凡事都有良莠的区别，包括电影电视文学作品以及我们的游戏，部分话题对于一些特定年龄层次的人群是不适合的，但是不表示这些话题不能够在社会中存在和被提及，这就是分级制度最初的来源，是一种同时保护未成年人和敏感话题的制度。在电影方面，分级制度可能并不为大家所陌生，但是提及游戏的分级制度，恐怕知道的人就少了很多。

记得我曾经整理了一篇关于国外最权威的游戏分级机构ESRB的文章，虽然国外的分级有很多地方存在不适合我们的地方，但是分级本身是一种可行的方式。在批判游戏的文章中我不止一次的看到一些关于玩家受某些暴力游戏（如Quake）的影响造成恶性枪击事件的例子，作者大都是在数落游戏制作者的不是。但是我看到了另外一个问题——这些例子中的主角都是一些未成年人，而Quake在ESRB中的等级是Mature，查阅ESRB网站可以看到Mature的标注是17+，也就是说，这些当事人并不是这些游戏的合法玩家。如果我们让一个婴儿开车出了车祸，我们难道应该指责汽车的厂商么？

milan：游戏永远利弊双存，而影响我们学生学习成绩和效率的就仅仅是游戏么？我们这个社会对游戏到底又认识多少呢？以中国人的道德标准来衡量游戏的“毒害性”的话，那同样，VCD也应该逃不了社会的谴责。但是我们的舆论却出现了双重标准——VCD上的性和暴力，与和电脑游戏里的性和暴力相比，明显游戏的危害被夸大很多。这是为什么？这对孩子公平么？对游戏公平么？

不是我们自律，自严就可以解决问题，所谓“度”的说法，只是就学生这一方面而言，还远远不够。也不是舆论不骂“电子海洛因”就解决了问题，所谓“社会的偏见”，也是就师长这一方面而言，同样不够。双管齐下，两手都要抓，两手都要硬。如何正确处理学习和游戏的关系，这是一个在很长时间内都不容忽视的问题。我们应该做全盘的考虑，而非把思想聚焦在某一个方面。

我们需要：加快社会道德体系的新陈代谢，更新我们的价值观；改善目前的教育制度，要增加的不是学生的压力和考试分数而是他们的整体素质；开发新的市场和经济增长点，国家要认识到游戏的正面价值，构建游戏产业；规范市场道德，打击恶性道德的游戏产品；在教育制度明确新的正确的方向后，受教育者要重新定位自我价值观人生观，仔细思考游戏的利弊，区分当前目标的主次，这自然有赖于社会舆论和师长的协助……

本期论坛主题

经过6年多的发展，《大众软件》终于采用了全彩印刷，从版式到内容的组织编辑都和以往有较大的不同。2002年第01期的《大众软件》你满意吗？欢迎参与关于《大众软件》改版的讨论。

论坛地点：晶合后院大众论坛（http://club.popsoft.com.cn）

锐

■北京 云起

是不是到了年底该分红了？可能过几天又要写年终总结了，据说主编大人靠这个来发年终奖金。年终奖金是我们这群人最大的渴望，也是这个时候才发现主编大人无比的可爱——赛过BT兔和史努比……今年年底大软的变化也是空前，旗下的刊物增加了，人员也有大的变动。人来人往中，走了旧识也来了新友，只希望每一个朋友在新的工作岗位上一路顺风。

云起也从网络组转到光盘组开始新的工作。新一年的《大众软件光盘》改刊号为《电脑校园CD》，也抹去了Lorsa在职时起的名字——《水晶宝合》（说实话，云起到现在也没搞清楚这个名字指的是什么）改新名为《锐》！《锐》顾名思义，就是锐利、锐气、锐意进取的意思，内容也有了翻天覆地的变化，全面报道IT时尚、网络流行和游戏周边，贯彻“锐”的新概念。

相信我，这绝对是你《锐》不可当的选择！（广告部：交费吧，大软广告黑白页收费标准如下……出汗，原来大家都是同事也那么的现实呀……）不过，如果你是崇尚数字生存的e时代人类，就别错过《锐》了（Walker大人喷火现身中……）。

《锐》刊编辑部从11月起没有一天安静过，因为是新刊物，所以只好加倍努力才可以做出彩，每个人都让自己的能力消耗至临界点，到现在为止我都怀疑《锐》的家伙们都梦游着上下班。不过因为《锐》的编辑们大部分都是大软的“老”编辑（入社时间1年以上），所以还不至于焦头烂额，做起事情来还是有条不紊，所以，请大家放心《锐》的质量（这点很重要）！

《锐》的编辑部其实就在大软编辑部内，没有什么明显地理位置上的区别，吃饭加班都在一起，所以许多人依然可以保持自己的“爱好”和“特长”去继续骚扰别人或是被别人骚扰。上一期说到已经变成“大内总管”的阿飞就坐在《锐》编辑部的对面，在他的“威逼利诱”下，《锐》从2002年1月起开始连载他的小说——《三国游侠传》。据说，这本小说的繁体中文版权已经由台湾一家出版社买下，准备出版发行。云起也在阿飞的“苦苦哀求”下勉为其难地接受了经纪人这一辛苦角色，以后如果有对阿飞这部小说感兴趣的电影、电视厂商尽管和云起联系好了，不用去惊动我们现任的“大内总管”大人了（阿飞：“冤枉呀……”）。当然了，明年每期的《锐》还有更精彩的游戏赠送，不过具体是什么游戏现在还不便于说，因为每一个秘密背后都有个不为人知的故事（阿飞：“你装什么COOL呀，你也不知道吧！”）。

谁说我不知道，是一个叫碧落的家伙不让我知道！这个家伙这里不用多说了，曾经在某期的大众闲话里吹捧过他，直接导致的结果就是让他从此不知道天高地厚，每天旁若无人地自高自大。自Lorsa去了《电脑新时代》后，他坐上了大软“第一大酸”的宝座，乐此不疲。没想到这次《锐》居然是他领军，希望大家多多地给予同情和理解，如果你觉得《锐》还不错，那是我们大家努力的结果；如果《锐》实在不符合你的口味，只能说明《锐》编辑部里实在不应该有碧落这么个家伙。

其实编辑部里还是人才济济的，墩厚老实的Lee是云起的前辈，经常以不变应万变，是很稳重的人，不过在CS里中从来不知道“礼让”，所以如果服务器上有他在，我们一般是不轻易加入（众人：你是打不过吧……）；水孩儿是个可爱的MM，心地善良、做事细腻，在编辑部内担任一项很重要的工作。只要有她在时，编辑部内经常可以听见以下声音：水孩儿我的电话响了、水孩儿给我倒点水、水孩儿我的手纸呢……；sesa冷眼人生惯了，经常和大家讨论一些很高深的问题，常让云起误会她想出家或是曾经出过家……；编辑部的小弟弟——Allen，是编辑部的新人，但他的英文比中文还出色，有例为证：那天加班后打车回家，一上车，Allen便对司机先生说：“Summer Palace，please。”然后再也没有说过一句话便睡去了。当时正赶上申奥，司机怕遇到深入民间调查的外国友人，二话没说就把他拉到北京外语学院找翻译去了……

总之，在这里有一群很精彩的年轻人在做一本更精彩的杂志，为e时代的你定做完全数字生存手册——《锐》不可当的选择！



征稿启事

征稿了征稿了，《大众软件》，大众的电脑杂志，欢迎广大电脑爱好者和玩家踊跃投稿，稿费从优。具体征稿栏目的投稿要求和方式如下。（想投稿的人，可要看仔细了哦。）

栏目　硬件评析

在方向上，2002年作者来稿将集中在导购、应用上，当然好的前瞻、评析方面的文章也可，行文的关键是能够敏锐地把握市场热点。增加"手把手教你做"专题，不定期制作一些DIY难度比较大的内容，以图解的形式向读者说明制作过程。选材上不仅局限于硬件，一些和硬件紧密相关的软件也可以，以实用性为主。

关于格式，请尽量用电子邮件方式来投稿，小虫推荐纯文本稿件。附件带上文中提到的相应清晰的图片（抓图时候使用最高质量的.jpg 文件即可），文章中注明图片位置，并给相应的图片编号，当然同时带上做好的Word文档更好。另外，请尽量使用规范的书写格式，尤其是一些厂商或者是产品名称等等。

投稿信箱： ljj@popsoft.com.cn

栏目　游园惊梦

该栏目将以诸位玩家对游戏的深刻感受为主，为玩家之间相互交流提供了一方净土，是一个互动性很强的栏目。

欢迎诸位玩家将自己对于游戏的真情实感、衰人糗事统统发来，不是有人说把你的快乐告诉别人，这个世界上将有两份快乐吗？那么快发来你的故事，这世界上就会有更多玩家和你一同分享游戏的感受，说不定可以结识更多志趣相投的朋友。来稿要求语言优美、语句通畅、感情真挚，请以玩家对于游戏的真实感受为主；请勿涉及游戏技术与文化背景；字数以3000字为限（请以.txt 文本方式发送），并请配以你喜爱的图片（照片亦可）。

投稿信箱： suki@popsoft.com.cn

栏目　实用软件

纵观我国的计算机应用水平，多数人还处在初级阶段。因此，在2002年，实用软件栏目将加强实用性文章的刊载比例，让大家更切实地掌握一些计算机基础软件的应用。特此向大家征集相关文章：一为经典软件的详细功能指南，内容包括该软件功能使用、经验技巧等，要求非常全面；二为手把手类型的文章，此类稿件内容为教学某个软件或实现某种读者需要的功能（如制作VCD电子像册）。具体文章要求是在图片上加注图注，以详细介绍该软件的使用等。以图片为主，文章的说明文字较少。

投稿信箱： lgc@popsoft.com.cn

栏目　在线争锋

展现如体育竞技般精彩的游戏竞技瞬间，报道最新国际大赛赛事，网络游戏经验技巧心得的独门秘籍……连线游戏、网络游戏、竞技游戏，尽在在线争锋栏目，你愿意让大家共同分享你对网络、竞技游戏的独到见解和技巧心得吗？那就请给在线争锋栏目投稿。投稿类型包括流行连线游戏的技巧、经典战报的分析、网络游戏的新手练级指南等等，字数最好在3000字之内。

投稿信箱： tianzhen@popsoft.com.cn

栏目　攻城略地

本着服务读者，造福玩家的原则，力求给予广大游戏玩家及时有效的帮助。为此，本栏目特别欢迎有强大快速的游戏攻破能力，有刻苦钻研追根寻底的游戏研究精神，有努力拼搏日夜连续作战不停的顽强游戏斗志，宁愿自己一人辛苦劳顿也要千方百计方便广大玩家的狂派游戏迷前来投稿。稿件要求在内容上的原则是：最新、最快、最实用、最好看；在格式上建议最好采用纯文本，稿件篇幅可根据具体情况在3000－15000字之间；在图片上要求提供640×480以上分辩率的彩图，图片数量一般应在20幅以上，并要对每幅图有一句话说明或起个有趣的名字。如果提供的图片数量庞大，也可以在经过Cross选用后再对入选图片加以说明。

投稿信箱： cross@popsoft.com.cn

栏目　网络时代

网络的的迅速普及使得越来越多的人开始接触网络，在学会了简单的浏览网页、收发E-mail之后，你是否能帮助他们进一步的提高呢？无论是IE、Outlook的深入讨论，还是上网的技术应用，以及上网的心情感受、奇妙经历，本栏目都热情欢迎。稿件要求说来简单就是既要有用（不能太肤浅），又要有趣（既让人易懂、又能吸引人）；在格式上建议最好采用纯文本，稿件篇幅可根据具体情况在2500——5000字之间；图片上要求提供800×600以上分辩率的彩图，图片要有说明，越多越好。稿费本栏目最为优厚，但千万不要抄袭或一稿多投，否则咱们就难以长期合作喽。

投稿信箱： king@popsoft.com.cn

栏目　锋利的盾

对已推出的游戏进行评论和讨论，栏目由评论或赏析性文章构成，不再拘泥于"剧情、画面、声光、操作"等老套行文模式，可以针对游戏的某一点进行深刻剖析，客观、真实、准确、到位是栏目的主导风格。栏目的主旨是为您在选择游戏时提供借鉴和参考。文章篇幅最好在2000——2200字之间，稿件中应提供6-8张图片，并附以文字说明。盾者，世间本不锋利之器，如果用锋利加以诠释，那么盾在此处可以想象为该栏目一篇篇厚重深刻的评析文章。

投稿信箱： tianzhen@popsoft.com.cn

栏目　龙门茶社

该栏目的主旨就是宏扬游戏文化，倡导真正意义上的游戏精神。具体来说，游戏文化所包括的领域非常广泛，可以是游戏所衍生出的背景文化的探讨、神话的渊源考证、传说与历史。也可以是针对游戏现象进行深入的剖析，题材广泛而且自由，要求作者具有相当的文笔和较高的文字驾驭能力，字数一般3000-4000字。

投稿信箱： tianzhen@popsoft.com.cn



我的三国游戏

■湖南 红太阳

《兵法之三国争战史》(二)

■二、《兵法》的武将设计

历史和历史游戏都是以人为本，《兵法》也不会例外。具体来说，游戏中武将一般有军团统帅、兵团统帅、部队主将以及直属于他们的幕僚这几种实际身份。由于篇幅有限，本文只介绍游戏几个有特点的设计，遗漏的内容可以参考同类游戏想象。

1.武将的基本属性。

《兵法》的武将设计主要针对军事，原则上属性的设计要体现角色的"能力"，并要使不同能力的角色在战场上表现有所差别。具体的方案需要大量的测试才能决定，暂时确定的基本属性有：统率、指挥、统筹能力、体力、武力、洞察力、魅力（相性）、信用度几项，其他直接影响部队综合能力的数据要在战斗系统定案后设计。

在这些属性的设计中贯穿着"人的精力是有限的"这种理念。武将带兵的数量和"命令效率"成反比，而与"指挥"属性成正比，如此能力强的将领带兵太多，表现也与庸将无二。此外，体力的设计在游戏中并不是"生命值"的含义，武将在执行各种任务时需要消耗体力。与三国志系列的体力概念不同，游戏中各种基本命令也要消耗体力，过早地使用王牌显然不明智。

武力的设计主要是考虑到武将所处的部队也可能会身处战斗，武将有可能亲冒矢石，甚至和敌将单挑，这时就需要武力的属性；另外武力也可以与武将选拔精锐士兵的能力联系起来。

洞察力的设计也可以看作"情报能力"，在游戏中表现为：洞察力高的武将可以看破敌人的谋略和破坏活动；分析问题会更加深入；对情报的分析能力更强，甚至可以看破敌军的意图（程序实现上其实等于给AI作弊的行为上了把可以打开的锁）。所以洞察力也是智将不可或缺的能力。

魅力和信用度的设计是为了实现角色之间的交流，也就是提案的机制。某个角色是否会听取他人的意见，在考虑魅力、相性的同时还要重点考虑信用度，用评分制决定判断结果。游戏会根据决策实施成功与否对提出支持与反对这种方案的角色的信用度进行不同程度的升降。

2.武将的技能。

相关技能可以分为4类：

效果类技能：这类技能使武将在特定的情况下有特殊的表现。比如一般武将负伤时能力

游戏创意

将大大削减，但如果拥有"坚毅"能力则削减幅度会小得多，从而可以继续坚持指挥。又比如具有"刺杀"能力的武将若作战时与有武将在的敌部队相邻会产生单挑情节，根据武将的武力或许可以出现"于万人之中取敌上将首级，扬马而还"的豪壮场面。

特殊兵种技能：《兵法》的战斗中会出现历史上三国名将率领过的特种部队。有名的比如典韦率领过的"重（chong，虫）铠兵"、曹操的精锐"虎豹骑"、南蛮的"藤甲兵"、公孙瓒的"白马义从"、张辽的"敢死队"、诸葛亮的"连弩手"等。

编成部队的规则将在后文中提到。特殊部队对装备和人员的素质要求也各不同，有些只能在战场上临时编成。但特殊部队不但在战斗力上比一般队伍强，还通常拥有特殊能力。比如藤甲兵不怕弓箭、敢死队士气不减弱、连弩手"齐射"威力巨大等。

战术类技能：这类技能使武将能在战斗时指挥部队执行特殊的战术。比如命令弓箭、弩箭部队使用"远射"、"齐射"等战术，或是长兵的"据阵"等。历史上还有一些著名的战术，比如鞠义用步兵"伏击"，以静制动以逸待劳大破公孙瓒的骑兵；又比如张飞惯用的"虚兵"——用少数部队造成大量部队的假相欺骗敌人。

谋略类技能：这类技能主要发挥的空间在战场之外。拥有这方面技能的角色可以实行包括与第三方势力交涉、策动敌人后方、谋略敌人武将、暗杀破坏活动等方面的命令。

3.武将的思维设计

游戏中的武将对应历史上的"人"，人的长相可以改变、能力可以改变、观念可以改变，人的思维却不能改变。

人的思维分为"习惯"（感性）与"思维方式"（理性）两类。这么说吧，人从不同角度思考问题，再按各自的习惯作决定。

习惯又分为两类。我们都喜欢让自己的Windows个性化，从桌面到输入法顺序都经过精心设置，这就是一种习惯。游戏中各个部队的制度都由部队主将决定，从侦察到安营到兵力分配都是如此，武将的这些习惯将通过类似Windows注册表文件一般的数据模式来决定。

习惯的另一种类型体现在对解决问题方案的选择上。比如同样面对一个负伤的敌人士兵，有的人可能会放过他，而有的却急于取得他的首级去领赏。《兵法》的武将将具备这种个性，可以用名为某某性格类型的数据来体现，当武将行为面临各种对策组成的十字路口时，这个数据就像路标指引着武将的方向。

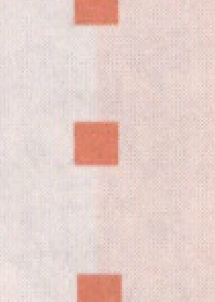
玩家也会表现出自己的"习惯"，游戏中将允许玩家将这些习惯储存在自己的ID内，以方便以后的同类型操作。使用某种智能拼音输入法的朋友相信都明白自己"培养"出来的词库和词序是多么重要。在游戏中成长的并不只是角色的属性，还包括玩家的"经验"，我想这就是引入RPG元素后真正的"升级"概念。

所谓思维方式，是指人看问题的角度。游戏中，假如你征询幕僚能否打败某支敌军时，可能有人会从兵力来分析、有人从装备来分析、有人从将领角度来分析，至于深度则可以由"洞察力"的属性来决定。这些方案用程序实现并不"难"，只是耗费时间并且需要专业知识和分析，不过我想值得。

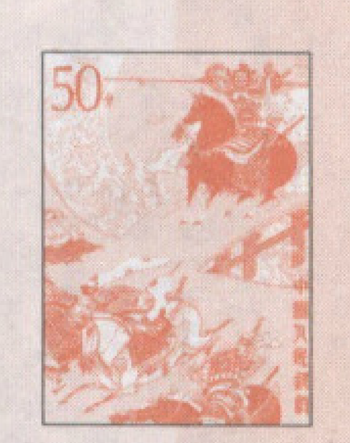
4."参谋"功能的设计

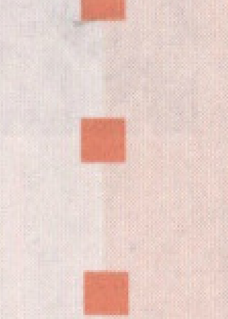
在战争模拟类游戏中，发布指令的环节往往很复杂，需要耗费大量时间与精力，这也是战争模拟游戏不适合对战、不适合即时制的主要原因。不过我认为这些矛盾可以调和。





我们可以发现玩家在这类游戏中消耗时间最多的并不是思考和决策环节，而是观察和计算。战争模拟得越真实、细致，表现战争局势的数据也会越多，现实中怎么协调这个问题？是通过"参谋"（或副官等称呼）来收集数据进行计算，直接将结果反馈给将领等待决策。历史上诸葛亮曾经亲自校对簿书，甚至被看作一种错误而不是美德，而游戏中玩家却不得不"事必躬亲"。





《兵法》中将由担任幕僚的武将扮演参谋角色，在这之前，首先要对游戏的指令模式进行特殊设计。举个例子，现有游戏中玩家想攻击某个敌人，先要圈定士兵，选择行动方式，然后再指定敌人；而《兵法》中将是先指定敌人，告诉系统要以"攻击"这种形式来制定任务，再决定执行任务的部队以及方案。而后一个内容就可以加入"参谋"的功能，程序上有点类似信息学奥赛的试题。





也就是说，游戏中玩家将成为真正的决策者，收集局势数据、进行基本计算的环节"参谋"都会出现帮助玩家，甚至为具体的任务提供合理的方案（当然玩家可以做修正）。同时不同的武将受到"思维方式"的左右，他们做的分析、提出的方案也是类型化，玩家需要根据局势判断哪种思维方式这时才是关键的，而不仅仅是看洞察力等数据来选择。





除此之外，参谋还可以作为玩家咨询（方针、情报、分析、判断）的对象出现。

（未完待续）

■ 2001 年 11 月 14 日 13:53 分 《大众游戏》编辑部一名编辑的办公桌 图片来源：大众游戏

我爱游戏

我们报导游戏，我们诠释生活。

大众软件 CD 大众游戏

2002 年起，杂志改为大 16开，页码增至 168页，售价不变。更多优秀文章，敬请期待

http://www.popgamer.com





多媒体杂志《》

锐不可当的选择！

2002年《水晶宝合》全面改版，倾力推出全新多媒体时尚杂志《锐》，突破传统IT媒体框架，从全新的角度出发，以锐利的眼光为你介绍IT界全新动态。

杂志以

“电脑时尚、IT周边、网络流行”

为主要内容，集萃六大板块：

- 锐主张（专题）
- 锐接触（数码科技）
- 锐印象（网络）
- 锐体验（游戏）
- 锐应用（软件）
- 锐感受（综合）



双CD集中五项重磅内容：

- 大众特区
- 软件
- 教学
- 游戏
- 休闲

大32开160页全彩杂志＋双CD精美包装，仅售18元！

全年定价：216元

邮发代号：82－734，订阅名称：《电脑校园CD》

二月精彩预告：

光盘神秘赠送热门游戏一套

继续**独家奉送**小说单行本《三国游侠传》（二）

收集韩国热门卡通形象Pucca搞笑Flash系列

《反恐精英》劲爆MTV

《幽城幻剑录》多媒体攻略

独家专访： 全面接触著名网络作家宁财神

李霞——e时代的轻舞精灵

专题企划： 随着科技的发展，通讯手段越来越先进，但人情究竟是亲近还是疏远了？

数码生存岛： 贴心报道PDA的方方面面——如影随行PDA





广告索引

企业名称	广告内容	所在页码
晶合互动	游戏软件	封底
晶合时代	游戏软件	封二
晶合时代	游戏软件	首页
天人互动	游戏软件	插2
天人互动	游戏软件	插3
天人互动	游戏软件	插4
天人互动	游戏软件	插5
技嘉科技	显卡	插6
宏基戏谷	游戏软件	插7
晶合互动	游戏软件	插8
三星电子	液晶显示器	1
欢乐亿派	游戏软件	2
创新科技	音箱	3
智冠电子	游戏软件	4
诺基亚	手机	5
第三波软件	游戏软件	6
金山公司	游戏软件	7
电子艺界	游戏软件	8
电子艺界	游戏软件	9
上海育碧	游戏软件	10
上海育碧	游戏软件	11
晶合互动	出版物	12
《锐》	出版物	12
《大众游戏》	出版物	12
明基电通	游戏外设	14
瑞星	杀毒软件	14
晶合互动	游戏软件	98
五洲通	留学咨询	98
实达铭泰	杀毒软件	99
京里仁	软件	100
京里仁	软件	101
晶合时代	游戏软件	102
晶合时代	邮购信息	103
实达铭泰	软件	104
晶合互动	出版物	104
百年树人	软件	105
连邦软件	软件	106
万众合力	软件	107
晶合虹彩	软件	108
顺兴隆	游戏软件	109
晶合时代	游戏软件	110
金山公司	杀毒软件	111
金山公司	软件	112
昱泉信息	游戏软件	113
奥美电子	游戏软件	114
奥美电子	游戏软件	115
奥美电子	游戏软件	116
奥美电子	游戏软件	117
晶合互动	游戏软件	118
《大众软件》	出版物	119
《美丽新世界》	出版物	120
《电脑新时代》	出版物	121
笑傲江湖	游戏软件	122
瑞星	杀毒软件	123
晶合互动	出版物	插页
晶合时代	游戏软件	插页


广告

碟中碟
www.dzd.com.cn

播放、剪辑、复读，影音一条龙







碟霸 2002 XP
个人影音工作室

播放一超酷影音播放器

- ■全面支持VCD、DVD、CD、MPEG4、RM、MP3等几十种流行影音格式；
- ■**最新超酷播放界面，“太空机、八音盒、QQ风格”；**
- ■超强DVD解码技术，完美影音效果；
- ■**首创画面局部放大功能；**
- ■首创按帧精确播放技术；
- ■首创直接浏览Flash动画；
- ■支持在线播放、多画面点播；
- ■支持倒播、记忆播放、定位播放；
- ■**支持Windows XP、Windows98/2000、Windows ME；**
- ■具备实时检索功能，轻易播放“烂碟”；
- ■功能强大，不胜枚举。

剪辑一随心所欲电影人

- ■**精彩纷呈的影片自由剪辑；**
- ■**首创片段添加字幕功能；**
- ■令您心怡的片段可重复播放或单独保存；
- ■不同格式的片段随意拼接播放、保存；
- ■**把你喜欢的电影片段，全部收藏！**

复读一万能语言学习机

- ■**看碟学外语！英语碟学英语、日语碟学日语、粤语碟学粤语！**
- ■**看得见的电脑复读机，影音同步，复读不再枯燥！**
- ■智能分段、手工分段、智能播放，让您学习更轻松；
- ■全程波形可视，跟读、复读，训练您抑扬顿挫的语速
- ■可视录音波形对比，精确纠正您朗读的错误；
- ■多种复读方式，随意调节复读起点、终点；
- ■复读、跟读时间无限制；
- ■快速、常速、慢速播放，全方位训练您听力；

碟中碟软件科技发展有限公司　隆重推出

《碟霸2002 XP》标准版　1CD/18元

1　**碟霸2002　XP 个人影音工作室**
2　**超值赠送两部世界经典极品电影《乱世佳人》、《罗马假日》**

《碟霸2002 XP》豪华版　8CD/68元

1　**碟霸2002　XP 个人影音工作室**
2　**超值赠送学习娱乐大礼包，市值118元。**

《疯狂英语MP3》打尽一年6本期刊12张CD的全部内容，精彩无限。
《VOA、BBC新闻听力MP3》奉献2001年最新的世界见闻，音质清晰无比。
《欧美英文经典歌曲全集》精选欧美流行歌曲百余首，全面介绍歌曲、歌星背景资料；原人原声、中英文歌词对照；检索方便，可自动播放十小时以上！
12部中英文世界经典电影　看经典电影，学纯正英语。
《乱世佳人》、《罗马假日》、《简爱》、《北非谍影》、《茶花女》、《魂断蓝桥》、《呼啸山庄》、《蝴蝶梦》、《傲慢与偏见》、《费城故事》、《王子复仇记》、《百万英镑》

《碟霸2002 XP》风暴影院　21CD/99元

1 **碟霸2002　XP 个人影音工作室**
2 **超值赠送学习娱乐大礼包，市值226元**

12部中英文世界经典电影　看经典电影，学纯正英语。
《乱世佳人》、《罗马假日》、《一夜风流》、《永别了武器》、《爱德华大夫》《卡桑德拉大桥》……
10部欧美大片排行榜《沉默羔羊》、《夺命病毒》、《零点爆破》、《绝路烽火》……
30部港台娱乐大本营《逃学威龙》、《中华赌侠》、《流星雨》、《鹿鼎记》、《武状元苏乞儿》……

《碟霸2002 XP》黄金剧场　27CD/ 118元

1 **碟霸2002　XP 个人影音工作室**
2 **超值赠送学习娱乐大礼包，市值260元**

畅销古装戏《宰相刘罗锅》40集　李保田、张国立、王刚为您讲述乾隆王朝近五十年兴衰史里的忠奸之分，令人忍俊不禁。
大师悬疑剧集《希区柯克钻石经典》20部　一代惊悚剧大师，其影片让世人在难以描述的感官享受中体会到更多的寓意和启迪。
风靡日剧《东京爱情故事》11集　日语原声、中文字幕。艾婉动人的爱情徐徐展开，打动你的心！
动画扛鼎巨作《三国志》全集　完全中文配音，荣获日本最佳动画金座奖。

碟中碟软件科技发展有限公司　出品
网　站：www.dzd.com.cn
咨询电话：62654732/33/34/35
技术支持：dzd@dzd.com.cn

里仁软件行销联盟　京里仁计算机公司　发行
经销商定货电话：82612510/86241512/82610701
邮购地址：北京中关村邮局107信箱
邮　编：100080

北京里仁分销中心：
太平洋电子城：82667386
知春电脑城：82619601
公主坟科苑书城：68515544-2048

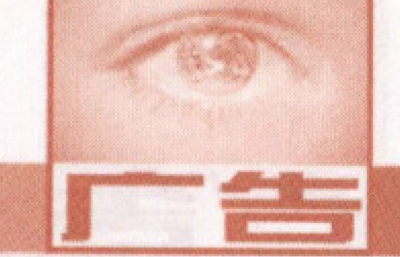
广州代表处：020-87511223
上海代表处：021-63222260

全国各软件店、音像店、书店、卓越网、搜狐网有售。欢迎邮购，邮费5元。


广告



亚联游戏
Asiagame.com



北京晶合时代软件技术有限公司 BEIJING KING-HOPE CO.,LTD 《大众软件》邮购中心

好消息！好消息！好消息！

各位读者：

新年好！邮购中心为答谢各位读者在过去一年里的关心和支持，从即日起至2002年2月11日（除夕）（以邮戳为准），凡在邮购中心邮购产品的读者均能收到“新春礼物”，汇款满50元、100元以上者另有“大礼”赠送。

如您未订阅上2002年度的《大众软件》，邮购中心仍可办理邮购。

大富翁人物钥匙扣 2.5/个



（会员不打折）

邀您同庆新春

（会员不打折）

胸章	2.5*	QQ冬帽	39
鼠标垫	5*	投币QQ	42*
手机绳	10	腰包	45
小毛企鹅	10*	大毛企鹅	50*
树脂风铃	15	T恤	50
PU匙扣	15	缤纷时表	72
银包	30	背包	75
毛绒相框4R	35	情侣表(1对)	240
挂式钱包	36	特大QQ	180*

(带*产品，分为Q哥、Q妹，请您在汇款邮购时注明)

MAGIC The Gathering 万智牌

2001年大礼包	248
奥德赛比赛用牌	80
奥德赛补充包	25
启示录预组套牌	80
启示录补充包	25
启示录肥包	200
2000年冠军套牌	99
2001年冠军套牌	99
第七版起始牌(中文版)	65
第七版补充包(中文版)	25
大战役比赛用牌(中文版)	80
大战役补充包(中文版)	25
时空转移预组套牌(中文版)	80
时空转移补充包(中文版)	25
时空转移肥包	200
奥德赛完全中文卡表	5
大战役小说	28
龙枪编年史（1、2、3部）	84
龙枪传承	24
龙枪传奇（1、2、3部）	66
黑暗精灵（三步曲）	54

精品荟萃

大富翁5（增强版）	58	夜行侦探—零	68
大富翁5Plus（升级版）	18	幽灵行动	48
大富翁4（深情版）	38	生化危机外传—枪下游魂	48
WGS124种宠物卡典藏版	4800	大话西游—网络游戏	48
WGS620点石器时代会员卡	30	大话西游150点数卡	15
WGS300点石器时代会员卡	15	大话西游—300点数卡	30
WGS1060点石器时代会员卡	50	大话西游—650点数卡	60
千年II	9.9	大话西游—1300点	20
骄城	28	欧洲战机威力增强版	58
2002年1月份空中英语教室MP3	16	真实战争—中文版	48
2002年1月份大家说英语MP3	16	世纪之战—中文版	38
红月—月费卡	28	世纪雷神战争系列精选—中文版	48
千年—储值卡	28	模拟人生—燃情约会	50
红月—小时卡（60小时）	15	美人鱼的季节	69
第九城市—九城卡100元	100	万王之王战士系月费套卡	45
联众会员季卡	35	越野英雄	38
联众会员年卡	120	实话实说	39
欧洲足球联赛	48	虚幻竞技场	39
夜行侦探—迷失者	68	窈窕美眉之百分百女孩	48
贸易帝国	48	黑暗之刃	49
文明3	49	重返德军总部	49
神话3—苍狼时代	49	三国赵云传普通版	48
碧雪情天	68	三国赵云传典藏版	88
百剑	49	哈利波特（中文）	60
摩托英豪3	49	模拟人生—激情约会	50
深海霸王	39	秋之回忆	48
战争艺术黄金版	48	强手大亨（中文版）	49
洛克人大战	38	独立战争2	68
龙族国战包	38		
要塞	49		

热烈庆贺 晶合北京怀柔百货大楼专卖店开业

北京怀柔百货大楼晶合软件专卖店
地址：北京市怀柔县府前西街1号
电话：010-69693351
联系人：杨兰林
E-mail: zhao_xu_hua@263.net

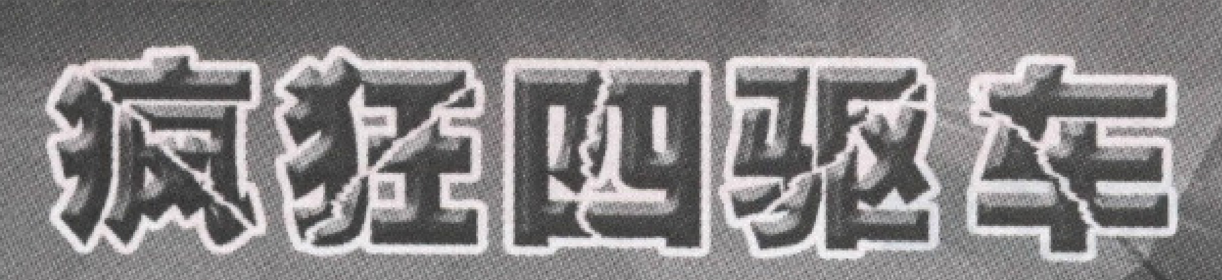
诚邀加盟

晶合软件连锁组织总部诚邀北京地区经销商加盟；我们将提供给您最丰富的产品、最优秀的服务…同时诚征北京地区网吧合作…
联系人：高健、杨瑞、张华、赵辉
联系电话：010-82634876、82634110-22
传真：010-82634088

金卡会员邮购软件，享受八折优惠
每次邮购产品，需加5元邮费。
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045#
邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634092
E-mail:jhyf@jhpop.com.cn

点击jhpop.com，您可在“晶合软商网”上直接选购产品！





——遥控杀手

1CD/38元
内含攻略手册

可以控制28种以上的名牌遥控汽车，可以涉足7种环境13条单人赛道，可以选择5种游戏模式（练习模式、单人模式、冠军赛模式 TimeTrail模式 多人联网赛车和战斗（INTERNET上支持8人以上对战）绝对真实的三维图像效果令人拍案叫绝的动态物理效果大量的"专用武器"可以选择内附赛道编辑器并提供Acclaim.net。

- ★逼真的赛车
- ★真实模拟的声音
- ★令你欲罢不能
- ★超酷的赛道，
- ★急拐弯时的车痕

火爆的冬季 火爆的游戏

恐龙猎人 2 邪恶的种子

- ★多达35种的超真实3D效果的敌人
- ★超过24种威力极强的武器
- ★与多达15个的真实玩家进行游戏对战
- ★更难对付的敌人
- ★打得他们抽搐不止！
- ★巨大而华丽的场景

1CD/38元
内含攻略手册

《地狱骇客—隐形人》即将上市 零售价为38/1CD元（内含攻略手册）

★★★ 树人正版风暴系列—热卖之中★★★



英超足球 15元

末日烽火 10元



创世纪全集 15元



巫师之怒II 10元


真情伊妹儿 10元



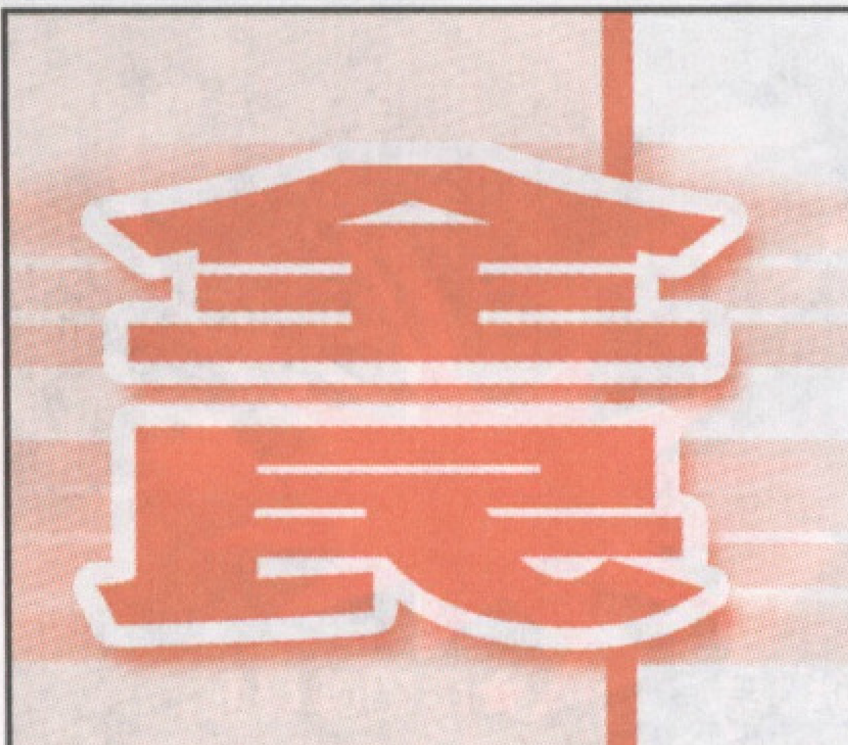
救世传说 18元/2CD

银河创世纪 3CD	22元	少儿四大名著—水浒传	10元	围棋—棋力测试篇	10元
星际围攻 2CD	18元	少儿四大名著—红楼梦	10元	战争纪实篇 2CD	15元
宇宙冒险家 3CD	20元	莫文尉mp3	10元	英雄传奇 2CD	18元
编程资源大全—VB资源库	10元	百年奥斯卡1 4CD	18元	新世纪小学版1.0 第一集 2CD	15元
编程资源大全—DELPHI资源库	10元	百年奥斯卡2 4CD	18元	新世纪小学版1.0第二集 2CD	15元
编程资源大全—VC资源库	10元	希区柯克电影 3CD	18元	新世纪初中版1.0初一年级2CD	15元
编程资源大全—源码资源库	10元	港台经典男人篇 2CD	15元	新世纪初中版1.0初二年级2CD	15元
少儿四大名著—西游记	10元	港台经典女人篇 2CD	15元	新世纪初中版1.0初三年级2CD	15元
少儿四大名著—三国演义	10元	围棋—过关斩将篇	10元	由于版面限制，更多产品请查看树人网站	

北京百年树人软件技术有限责任公司

邮购地址：北京市海淀区双榆树邮局82号信箱 邮编：100086 联系人：马欣 电话：010-82657363 82656632
上海：021-63223079 广州：020-87586692 成都：028-2916395 网址：www.srsoft.com.cn





正版先锋

价

正版先锋

买 10 元正版
还有机会中大奖，难道您还会买盗版吗？

为响应政府迎接世贸、打击盗版的行动，中国正版软件主渠道联合推出低价优质正版软件——《**正版先锋**》系列软件！瑞星公司支持全民正版，独家赞助奖品。凡将软件内用户卡寄回者都有机会参加抽奖。抽奖详情请浏览网上连邦：www.federal.com.cn

百 科 类

宇宙与人	10 元
家庭百科	10 元
中华经典文库－全唐诗	10 元
中华经典文库－全宋词	10 元
中华经典文库－全元曲	10 元
浪漫萨克斯	10 元
钢琴天堂	10 元
恋爱宝典	10 元
精彩手机 2002	10 元
持家新道	10 元

工 具 类

真情伊妹儿	10 元
文杰 for Linux1.0 中文字处理软件	10 元
彩票致胜	10 元
幸福LINUX家用版安装及源代码盘	10 元
幸福LINUX家用版应用及文杰字处理盘	10 元
智能炒股王	10 元
电脑播音员	15 元
自然码 V6.0C/ 经典字库	10 元
98 王码输入软件	10 元
网址快手	10 元
Windows98/Me 注册表	10 元
家庭大户室	10 元
东方不败 III	10 元
R edhat Linux6.2	10 元
Linux 之家	10 元
屏保桌面精萃	10 元
Windows 注册表	10 元
PHOTOSHOP6 现场实做	10 元
《网页设计梦工厂 FireWorks》	10 元
《网页设计梦工厂 Flash》	10 元
《网页设计梦工厂 DreamWeaver》	10 元
《即学即会 Office2000》	10 元
《即学即会 FrontPage》	10 元

教 学 类

漫画小子	10 元
轻松说英语 --- 购物篇	10 元
轻松说英语 --- 生活篇	10 元
轻松说英语 --- 社交篇	10 元
轻松说英语 --- 游戏篇	10 元
大话电脑－提高篇	10 元
剑桥少儿英语	10 元
同步学初一数学（代数几何）	15 元
同步学初二数学（代数几何）	15 元
同步学初三数学（代数几何）	15 元
同步教学初一语文	10 元
同步教学初二语文	10 元
同步教学初三语文	10 元
同步教学初中化学	10 元
英语特快 I 初级	15 元
英语特快 II 中级	15 元
英语特快 III 高级	15 元
大话电脑 -- 入门篇 / 提高篇	10 元

素 材 类

网页设计制作素材大全（一）	10 元
网页设计制作素材大全（二）	10 元
网页设计制作素材大全（三）	10 元
室内设计图库（客厅篇）	10 元
室内设计图库（卧室篇）	10 元
室内设计图库（餐厅篇）	10 元
室内设计图库（厨卫篇）	10 元
实战摄影	10 元

游 戏 类

2001 游戏天下	10 元
上帝也疯狂（中文版）	10 元
烈火文明	10 元
无敌神功	10 元
战国风云	10 元
反击	10 元
极速传说	10 元
赤日	10 元
七英雄物语	10 元
七英雄物语 II	10 元
王者之师	10 元
炎龙骑士团 I	10 元
炎龙骑士团 II	10 元
模拟至尊	15 元
格斗风云榜	10 元
精彩赛车	15 元
游戏天下 2001	10 元
上帝也疯狂（中文版）	10 元
烈火文明	10 元
无敌神功	10 元
战国风云	10 元
反击	10 元
极速传说	10 元

其 它 类

MP3 情景剧场神秘的古董店	10 元
MP3 情景剧场郝大男的特大难题	10 元
MP3 情景剧场 e 网情深	10 元

以上为部分产品目录，详细资料请登陆相关网站。

欢迎邮购，邮购方法：
请在汇款单附言栏写明编号和名称，若填写不下，可另发传真或电子邮件（service@federal.com.cn）。包裹邮费为 5 元，特快专递为 30 元。请一定写明您的详细地址、邮编、电话或E-mail。汇款地址：北京市海淀区海淀南路 13 号亿方大厦九层网上连邦收　邮编：100080 电话：8008108808

中国正版软件主渠道联合推广　欢迎软件开发商加入正版先锋 A 计划

北京连邦软件股份有限公司	TEL：010-62525338	www.federal.com.cn
北京京里仁计算机技术有限公司	TEL：010-62615307	www.dzd.com.cn
北京万众合力科技有限责任公司	TEL：010-62510135	www.10000z.com
北京育碟苑科技发展有限公司	TEL：010-82656587	www.edusoft.com.cn



万众 骏网合力 软件分销组织总经销

万众分销 必属精品

10000种实用工具集萃II

（6CD 48元）



- 系统工具
- 网络工具
- 图文媒体工具
- 编程开发工具
- 黑客安全工具

各类实用工具的全面收集，超大的容量、细致的分类、丰富的内容、精美的制作，内容涵盖了计算机6大领域132个分类

超级兔子魔法设置

中国软件行业协会、中国软件网评选的2000-2001的十佳软件之一

《中国计算机报》、《大众软件》、《电脑报》等多家媒体曾重点推荐

赠：[超级兔子注册表优化软件 超级兔子终极加速 超级兔子修理专家]

特酷价：25元

全面修复被不良网站修改的IE浏览器设置

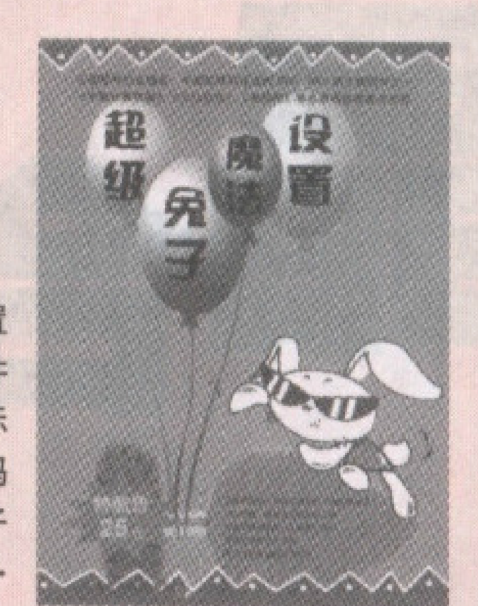
打扫电脑，清除无用的垃圾文件

关闭浪费资源的、无用的小图标

清除密码和显示密码

将文件夹伪装成其它样子

……



热门卡通素材库（上）



5CD 48元



48种 4321个原创卡通形象

造型生动活泼

形式变化多样



35种 4443个原创卡通形象

5CD 48元



- 卡通艺术制作和卡通产品设计的专业人士极有价值的素材库
- 卡通爱好者和学习卡通绘画的青少年的临摹样本
- 提供所有卡通画的黑白线条画、用户可根据自己的喜好上色

热门卡通素材库（下）

出版：北京希望电子出版社　　出品：深蓝数码工场（现改名为深蓝好望）

诚邀全国软件开发厂商、软件开发小组加盟　　诚征全国各地经销商、代理商



特约邮购

万众软件俱乐部

电　　话：010-62510109、62510224(24小时)

汇款地址：北京双榆树101号信箱

网　　址：www.wzclub.com/www.800j.com

总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335

联 系 人：罗雪松

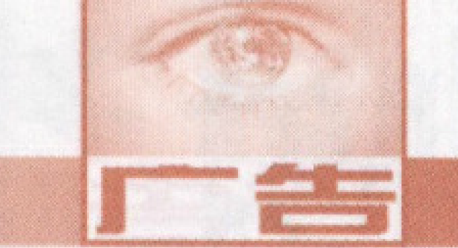
邮　　编：100086

电子信箱：www3w@263.net

批发业务：010-82627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）









2001年以来，从“红色代码”、“兰色代码”、“尼姆达”到通过ICQ广泛流传的“将死者”病毒等，都是带有明显黑客性质的计算机病毒。互联网的普及使计算机病毒、木马程序及黑客走到了一起，我们已经处在一个危险的“后病毒时代”。

反病毒产品将从单一的防毒技术拓展到集防毒、反黑以及防范一切有害信息的安全技术集合。而金山网镖2002和金山毒霸2002正是这样一种全面防毒反黑的安全产品。

金山毒霸2002 + 金山网镖2002



融杀毒技术和网络防火墙技术于一体

全面阻挡黑客攻击及木马程序

实时查杀互联网和电子邮件病毒



针对奔腾®4性能优化
获得PC Magazine性能优异认证



●首创三大领先杀毒技术

1. **领先的全面嵌入式杀毒技术**
   新增QQ安全助手，金山毒霸在国内能够首家全面针对IE、Outlook Express、Outlook、QQ、ICQ等所有互联网通道程序进行病毒拦截，确保您的办公、上网以及聊天的安全环境。
2. **领先的电子邮件监控技术**
   实时拦截电子邮件及附件所含病毒，彻底切断互联网时代病毒传播的主要通道，同时对垃圾邮件及有害信息进行过滤。
3. **领先的双引擎交叉杀毒技术**
   内置国际国内两套先进的杀毒引擎，双重过滤分析，及时拦截国际、国内病毒，杀毒更彻底。

●金山毒霸2002六大功能

1. 不必启动金山毒霸，在IE浏览器下可直接实现病毒查杀。
2. 对未知病毒采用“启发式搜索”技术进行查杀。
3. 可对染毒文件进行有效隔离。
4. 支持ZIP、CAB、RAR、ARJ等多种压缩格式文件查毒
5. 独立完善的硬盘修复技术
6. 支持网络邻居、服务器等局域网形式的病毒查杀

金山毒霸2002标准版	188元
金山网镖2002标准版	128元
金山毒霸2002钻石会员版	298元
金山毒霸老用户升级价	10元
金山毒霸OEM用户升级价	48元

金山网镖2002 装备强大的个人网络防火墙

融杀毒技术和网络防火墙技术于一体，全面阻挡黑客攻击及木马程序

1. 智能防黑技术 从网络连接端口过滤并截获已知病毒定义的黑客及木马程序，保障您的计算机安全，防止您的个人信息被盗。
2. 定制网络程序访问权限 辨识并监控您计算机上的常见网络应用程序所有进出的连接状态，用户可以根据实际需求自行设定。
3. 自由设定高、中、低不同级别的安全保护 使用者可自行设定三种防火墙级别以符合实际需要，为您的电脑安装一层安全保护网。
4. 简易操作，立刻保护 界面友好简易，您不必了解晦涩的IP规则和网络协议，即可轻松得到安全网络保障。

●24小时全天候病毒检测，第一时间提供最新病毒解决方案

金山毒霸与金山网镖同步升级。遍布全国各地的升级服务器，每周增量升级100多种病毒代码，向全国用户提供最大量、最快速的升级服务。

●钻石会员版18个月内6次“门到门”服务

一次购买钻石会员版，获取18个月内6次全免费最新金山毒霸完整版光盘直接寄送到家的服务。

策略合作伙伴


精英

讯怡

热烈祝贺 WPS Office 教师版（198元），学生版(48元）上市

金山软件股份有限公司 地址:北京市9605信箱(100086) 网址:www.kingsoft.net 传真:010-62638287 客户服务热线:010-86243222 免费热线:800-810-5770(北京)
技术支持联系方式:support@kingsoft.net 经销商订货热线:010-62638312 总机:010-62524868 OEM热线:分机248 OEM授权联系方式:OEM@bj.kingsoft.net
集团购买热线:分机186 欢迎网上订购:卓越网JOYO.com 买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 俱乐部联系方式:club@kingsoft.net 俱乐部热线:010-86243222 欢迎邮购 邮资5元

金山词霸系列软件

金山词霸2002



有声双解学习词海

- 国际一流的TTS全程语音技术，纯正美音。流畅朗读整句整篇，语音、语速自由调节。
- 荟萃《美国传统辞典》等12部权威词典，专业版包括72个英汉、汉英专业词库。总字数达到2.6亿，专业词条超过730万条。修订12000多个词条，新增6万条最新网络技术词汇和30万词条的10个专业词库。
- 帮助突破单词难关，可随时把查询过的单词收录到"生词本"中，还可与生词本搭配。
- 输入头几个字母自动提示相关单词，快速输入，辅助写作，单词记不准也没关系。
- 内含《李阳疯狂英语》精华版完全手册及MP3。

专业版49元 精华版39元

金山游侠III 贺岁版

修改、抓图、秘籍 全功能的游戏伴侣

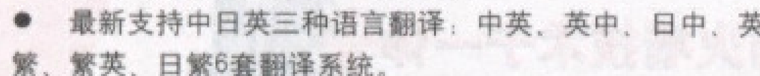
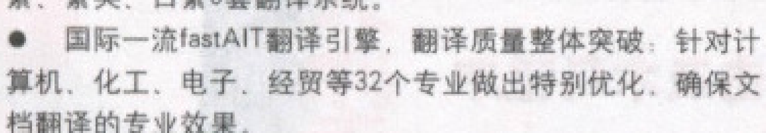


- 最新增加《盟军敢死队2》、《樱花大战》等近期超人气热门游戏全攻略，更有多种金手指！
- 二次三秒：直接从游戏中弹出，超强修改能力。
- 变速齿轮：任意调节游戏进行速度，快慢随心所欲！
- 一键N招：自由设定组合键，可轻易在游戏中使出绝招。
- 金 手 指：直接修改内存，生成专用修改器

48元/双CD

金山快译2002

中日英多专业翻译家

- 最新支持windows XP office XP
- 最新支持中日英三种语言翻译：中英、英中、日中、英繁、繁英、日繁6套翻译系统。
- 国际一流fastAIT翻译引擎，翻译质量整体突破：针对计算机、化工、电子、经贸等32个专业做出特别优化，确保文档翻译的专业效果。
- 独到嵌入式设计，不必启动照样翻译：快译一经安装，IE、word、Outlook、Acrobat中立即具备翻译功能。内嵌在工具栏上，不必另行开启，整篇英文、日文瞬间变成中文。翻译后保持版式，保存、修改、打印都很方便。
- 新增774个英文软件汉化包，数量突破1000个！ 已经基本覆盖你所有要用到的。
- 超值附赠李阳精彩演讲30分VCD

专业版49元 精华版39元

金山打字通2000

十天成为打字高手



- 练习功能完备丰富：提供多层次的中英文打字训练。
- 专业的打字教程：从基础讲起直到精通英文打字，拼音输入、五笔录入。
- 速度测试，进步看得见：随时测量你的打字速度，并加以保存。
- 多款精致打字游戏：让你手不释"键"，乐此不疲！

28元

金山影霸III 超强纠错版

高清晰超强影音播放组合

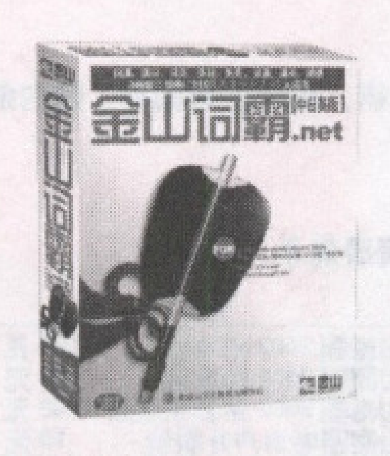


- "超强静音纠错"技术，防读死，保护您的光驱。
- 全面支持RM，MPEG4等上百种媒体格式。
- 中/英文切换后仍保证双声道立体效果。
- 格式转换速度是普通转换程序的2.5-3.0倍，批量转换后还可自动关机……
- 国内首款经过严格、科学的可用性测试实验室认可的影音播放软件，其产品的稳定性、兼容性和易用性有目共睹！
- 更为惊喜的是：买《金山影霸III》赠送经典卡通片《猫和老鼠》，精选24集（价值60元） 总共5张盘，只要48元，绝对超值！

48元/5张（1CD+4VCD）

金山词霸.net中日英版

日汉、汉日、日英、英日、英汉、汉英、汉汉、英英 ——8向网际大词海



- 全面继承了金山词霸.net2001的强大功能，并新增20个专业共60套日语专业词库，新增专业词条逾280万，并且提供每个单词的详尽解释、词源以及相关词组、例句。

128元

后病毒时代的安全之道 金山毒霸2002 + 金山网镖2002

金山软件股份有限公司 地址：北京市9605信箱(100086) 网址：www.kingsoft.net 总机：010-62524868 传真：010-62638287 技术支持热线：010-86243222
技术支持联系方式：support@kingsoft.net 经销商订货热线：010-62638312 OEM授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net OEM热线：分机248 集团购买热线：分机186
买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 俱乐部联系方式：club@kingsoft.net 俱乐部热线：010-86243222 欢迎邮购 邮资五元 欢迎到卓越网订购：www.joyo.com



EMPIRE EARTH

地球时代

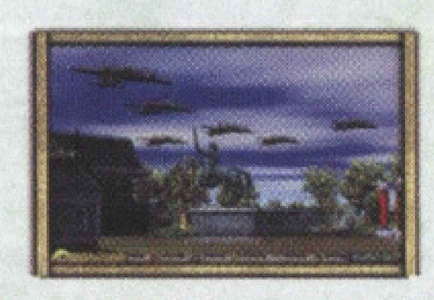




- 跨跃50万年12个年代，可自行设定文明
- 拿破仑、亚力山大、巴顿将军等著名人物，以及经典的战役都会在游戏中出现



- 游戏的操控非常简洁明了，可按照自己的意愿进行发展和创造，并引入了天谴和自然灾害。



- 全方位的陆海空战场，历代不同类型的飞行器，舰船、枪械，如古战船、B-2轰炸机、核潜艇，就象是一场武器博览会



- 强大电脑AI，全3D引擎
- 杰出的单人和联线模式
- 环境日夜与季节的循环



= 反恐精英



限量版　赠送 B4系列步枪-M4A1 枪模

附编号持枪证书

AEC 奥美电子　新挑战每时每刻！



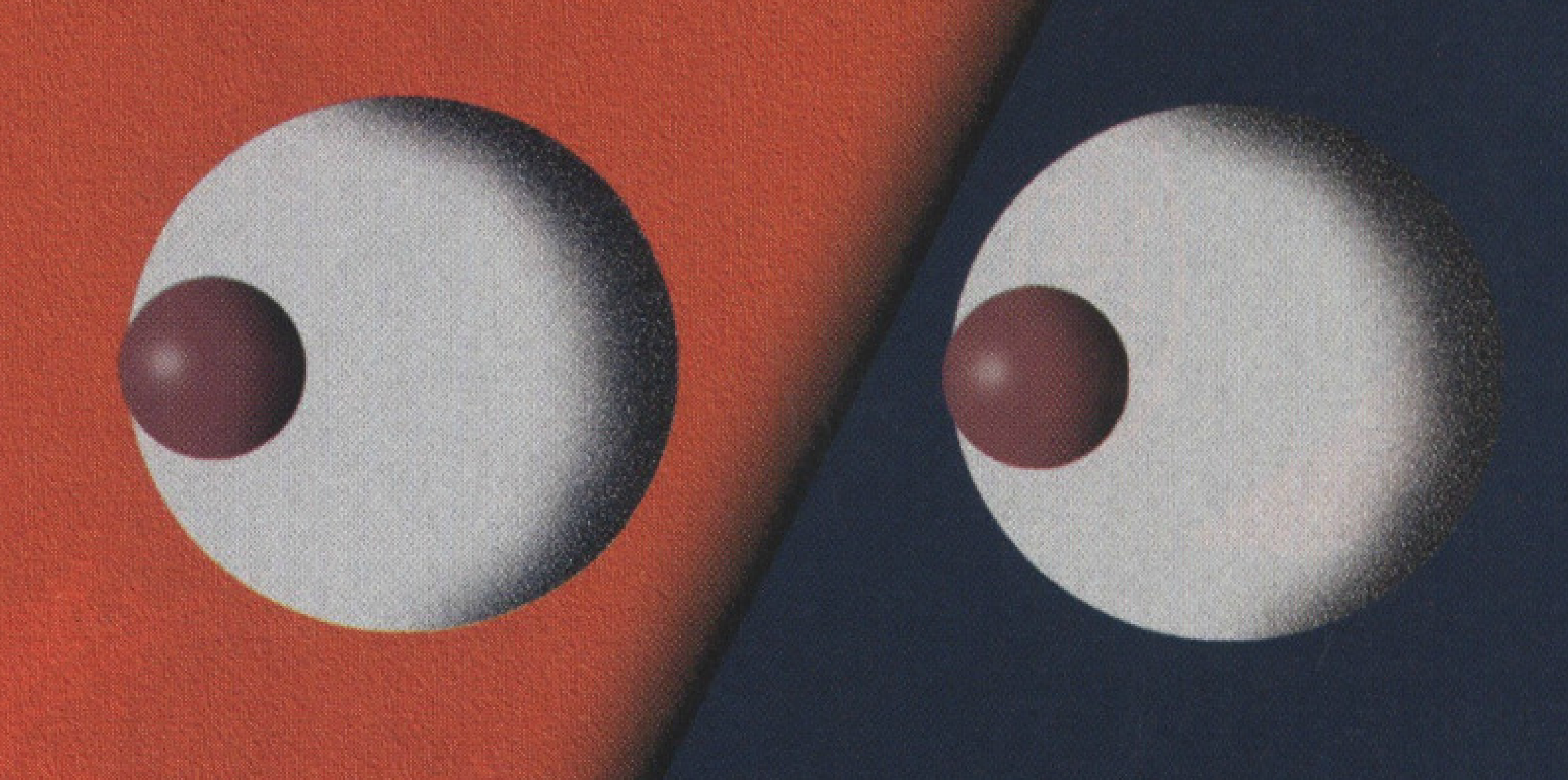
一部不可能被忽视的杰作
《帝国时代》总设计师Rick Goodman担当主设计，《星际争霸》职业高手担任游戏平衡顾问，兼具《星际争霸》和《帝国时代》之长。
SIERRA STUDIOS
EMPIRE EARTH
地球时代
请关注以下精彩活动：
凡将第24期《电脑爱好者》杂志《地球时代》产品赏析的优惠角贴在汇款单上，即可以8.8折（免邮费）优惠价格邮购《地球时代》游戏一套。详见第24期《电脑爱好者》《地球时代》赏析页。
联手中国最好的提供个人主页网站www.163.com网易举办《地球时代》个人网站大奖赛
联手中华网、亚联、ZDnet、天极网、太平洋电脑网举办《地球时代》另类攻略、小说大奖赛
在全国400家联想1+1专卖店预订并首发《时球时代》，优惠多多！
完美画面源于飞利浦液晶彩显
《地球时代》有奖活动由飞利浦独家赞助
联想 1+1
AEC 奥美电子
超值套餐
梦幻组合
半条命+军团要塞+针锋相对
HALF-LIFE
反恐精英
玩《反恐精英》获PHILIPS大奖人名单

2002 1

总第 22 期







给我来硬的！

《电脑新时代》原杂志口号“给我来硬的！”准备升级，现正——

征集新口号！

征集时间：2002 年 1 月 15 日—2002 年 3 月 15 日

奖励办法：最酷口号奖一名，奖品为漫步者 S5.1 音箱一套，价值 1500 元。

参与鼓励奖十名，奖品为“熊猫卫士 6.0 铂金版”一套，价值 358 元。

来稿请寄：北京市海淀区西八里庄亮甲店 130 号恩济大厦 415 室

《电脑新时代》编辑部 （邮编：100036）

mailto：editor@pcnewtimes.com

所有来稿务必请注明通信地址和投稿人姓名，以便我们与作者联系。

欲了解更多关于《电脑新时代》杂志的信息，可登录“晶合后院《电脑新时代》专版”（club.popsoft.com.cn）或购买 2002 年 1 月号《电脑新时代》。



宝贝 你今天魔力了没有？

一股神奇的力量把我召唤到了一个陌生的世界，同身边的老者交谈后得知这里是法兰王国，这里的国王因为魔族作乱而想从异世界召唤救世主来拯救王国，而我，就是这个救世主吗？

为了证明这一点，我必须前往灵堂去拿死者的戒指，我的冒险历程也就这样开始了……

《魔力宝贝》是由日本ENIX公司出品的大型多人在线角色扮演游戏。ENIX公司因为其80年代初开始推出的《勇者斗恶龙》系列而在玩家中享有很高的威望，本次推出的《魔力宝贝》更被称为"《勇者斗恶龙》在线版"。

考虑到本专题的宗旨是为新手服务，还要考虑篇幅的因素，我们省去了一部分内容，包括玩家和宠物技能还有一些要高等级玩家才能完成的任务……

魔力的世界 125

上手指南 126

法兰城导游 127

职业系统和就职过程简介 131

简单任务解析 135

神奇魔力之旅 137

聚焦—— ENIX 142

《魔力宝贝》台前幕后 143

网络游戏在中国 144

整体评价 145

编辑点评 145



魔力的世界

网络游戏区别于单机游戏最大的特点就在于参与游戏的都是“真真实实”的人而不是一个个由电脑控制的冷冰冰的NPC。所以评价一个网络游戏的好坏，最重要的一点就是玩家之间的互动性是不是很好。除此之外，网络游戏还要有一个可以托付内涵的构架，比如说武侠类的网络MUD，建立在金庸（或其他作家）的小说基础上，就比凭空构架更具有亲和力，也更容易为玩家接受。

《魔力宝贝》有着自己完整而且独特的游戏背景体系，情节大致如下：

这个世界是由神明居住的神域和人居住的人域所构成。神域和人域平常不能互相往来，是完全不同的世界。而统领神域的就是主神阿尔杰斯。阿尔杰斯有12个孩子，每个孩子都是以神的身份和人域中的各种事物相关。长男李贝留斯是军神，他是曾和火星的众神们战斗并将之击败的猛者。李贝留斯深深地爱上了一位人间的女孩。这位少女就是后来的女皇艾尔卡迪雅。艾尔卡迪雅本来是边境国家的公主，她得到神的力量后征服了整个人类世界。神也加入了人间的战斗，战争延续了几千年，勇者尤林出现了，他平息了战争，在战后的土地上建立了一个小国家——3个岛屿组成的小国法尔尼亚。又是几千年过去了，法尔尼亚改变了名称，现在称作法兰王国。

《魔力宝贝》在玩家互动这方面表现得很突出，“魔力”的世界完全模拟现实世界，玩家在其中不会象其他游戏那样只顾练功升级就可以。“魔力”中职业体系繁多，不同职业的玩家组成了一个完整的互相依赖互相推动的“职业需求链”。

同一般的网络游戏只有战士系和法师系两大类职业的构架相比起来，《魔力宝贝》职业体系十分丰富，甚至到了琐细的地步，有战斗、生产、铸造、治疗等不同类型超过40种职业。

职业看起来是非常的多了，但会不会出现某些职业的玩家过多而某些职业无人问津的问题呢？答案当然是否定的，道理很简单，因为每个职业都是不可或缺的。

比如说一个剑士，他需要装备剑、盾、盔、甲，但游戏中武器装备店的物品既贵且效能又差，要想得到好的装备，他必须找从事铸剑师职业的玩家购买好剑。同理，他还要分别找到从事造盾师、头盔师傅、铠甲师傅等职业的玩家购买装备。但装备在战斗中是会磨损的，这些“受伤的”装备在破损到一程度的时候就必须进行维修，然而NPC修理师的手艺差且收费高，有时会在收下一大笔修理费后还把装备修坏，让玩家欲哭无泪，这时就得找从事武器修理师和防具修理师职业的玩家了。

再比如说，打仗时有个好宠物帮忙当然是求之不得的，但剑士是无法抓到高级宠物的，这个时候他就需要封印师来帮忙。然而有了宠物还有麻烦，宠物级别升高后忠诚度便会下降，打起仗来就不听话了，而剑士是无法驯服高级宠物的，这时担当饲养师的玩家就派上用场了。此外，在战斗中剑士受伤是在所难免的，随身药品一方面数量有限，另一方面对于高级别的剑士来说，从NPC手里买来的药品功效也是很有限的，这时如果身边能跟着一位从事医师或护士职业的玩家，情况就会大有好转了。倘若再有个当药剂师的玩家朋友提供一堆疗伤猛药，而身边的医师也有个当厨师的朋友，可以供应大补魔法的高级料理，那么就算是去拔老龙的胡子，也不算是什么不可想象的难事了。

看来想当个好剑士确实不容易，但剑士的这种需求却不是单向的，其他职业也都有自己的“职业需求链”，比如说刚才提到的铸剑师，剑士们找他买剑，但剑可不是凭空能铸出来的，要有原料，这就需要樵夫、猎人、矿工来帮忙，樵夫、猎人、矿工采集原料也需要有人帮忙才行，因为高等级、高质量的原料往往都在很危险的地方，这时他们就需要剑士们保驾护航了。这样，一个完整的“职业需求链”就形成了。

对于一个新接触《魔力宝贝》的玩家来说，上面提到的这种严谨的社会职业体系是最需要认真了解的，这才真是这个游戏的真谛。为此，我们将花较大篇幅介绍职业的分类和就职过程，也希望大家看过这个介绍后，能够真正融入“魔力”的世界中。

上手指南



和所有网络游戏一样，在进入这个魔力的世界之前，你需要建立一个属于自己的人物。在游戏初始，共有30点可供分配，同一种能力的数值不能超过15，因此在《魔力宝贝》中，无法单纯的修炼某一种属性的角色，基本可以划分为：攻敏人、攻防人、攻血人几种，初步看来，攻击在游戏中显得比较重要，由于经验并非象某些网络游戏合击时能够一起共享，所以总结起来，攻敏人是比较理想的选择，在初期升级点数主要可以用来加攻。其余的点数，加15点到敏上，那么速度都能比一般的怪物要快，血和防平均加。等到级别高了之后，再根据职业级别的特点分配。

进入游戏，玩家将首先出现在“召唤之间”的室内场景中央。在游戏开始的初期，玩家应先完成第一个“死者戒指”的任务，在完成任务的同时，将级别在灵堂中提升到3级左右，而得到完成任务的奖励——一只宠物后，就可以前往法兰城外练功了。练级之前，应先前往冒险者旅馆（238，64）二楼打卡，将会在练级中获得事半功倍的效果。在10级之前，玩家尽量不要离开法兰城太远，因为10级之前补血是免费的，如果被怪物打死，魅力也会随即下降，而且受伤后，还需要看花钱看医生。在练级的同时，应该尽量通过各种方式学习技能，在游戏开始时，玩家角色都是从无职的“游民”开始的，这种状态是不能学习技能的。由于《魔力宝贝》是以任务为导向的游戏，因此玩家在游戏中，应该多与NPC对话，以寻求更多的信息。在找到适当的NPC或满足一定的条件后，就可以加入职业了。技能在游戏中是一个非常重要的概念，玩家角色在学会技能后，就可以发挥特殊能力。技能主要分为战斗中使用的“战斗技能”和平常使用的“生产技能”两大类。在游戏中，有些职业不能学习特定的技能，有的技能只有特定的职业才能学习，或者学习技能因与该职业无关，也会产生无法提升技能的情况。举例来说，非矿工职业玩家，学习挖掘技能就无法持续升级，只能维持等级1的技能等级。如果玩家在游戏中认为职业并不理想，还可以进行转职，代价是丧失某些已经学会的技能，一般而言，战士系的技能与法师系的技能不易共存。技能的提升也主要依靠重复使用来积攒经验值，经验值到达某种程度，技能等级就会提升，在使用技能的同时，魔力值将消耗降低。每个职业都有严格的等级制度，就职时大都是从最低层开始，升级的条件也都不尽相同，是由隐藏属性决定（主要根据名声值来决定）。



战斗系统也是玩家最为关注的部份之一，在《魔力宝贝》中，战斗采用的是回合制，玩家在每个回合中可以执行2次行动，技能在一回合中只能使用1次。在练级初期，由于各方面的数值比较低，建议多加强防御，以防止敌人的攻击对玩家造成伤亡。在战斗中，要随时观察人物的状态和健康状态，健康状态会随着状态的变化而颜色发生变化：从绿色（正常）到红色（受伤等级4）共有4种状态。在战斗中，合理地利用宠物也是取胜的关键，宠物等级越高，其相能力相对提高，所需要的调教等级也越高，通常10级以上的宠物，不接受等级1的调教，因此战斗时逃跑率会相对增加。另外，宠物的忠诚度低于60时，也会出现上述的情况。在人物等级达到10级以上时，就可以依靠卖魔石或者职业技能赚来的钱购买一套2级装备，前往牛洞练功了，建议组队前往，能够将危险系数减至最小。如果没血危险时，可立即退出系统。在人物等级到达15级之后，建议玩家前往地下灵堂练功，此处战斗中得到的经验值要高于牛洞。

总体看来，《魔力宝贝》的操作界面是友善而又便捷的，和多数网络游戏一样，依靠一只鼠标就可以控制。另一方面，游戏清新亮丽的风格也是它的一大特点，虽然游戏使用256种颜色来表现，但通过画面依然让玩家能够真切地感到这个魔法世界中的神奇和瑰丽。游戏的音乐和音效也对游戏的整体风格进行了很好的衬托，亦舒亦缓，时尔在打斗中激越，时尔在旅途中轻柔，不过游戏的背景音乐似乎曲数比较单调，在切换了很多村落和城市的场景中，都是相同的音乐。不过，对于一款优秀的网络游戏而言，玩家更关心的是它的游戏性和技能升级系统，《魔力宝贝》在这几个方面无疑是出类拔萃的。

法兰城导游

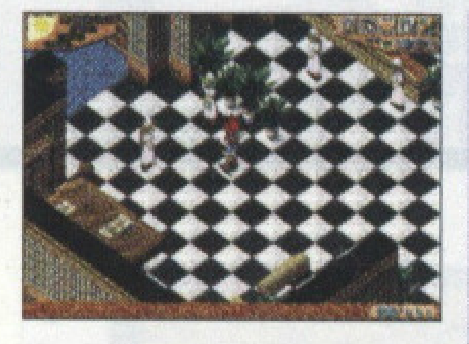


法兰城快速向导

名称	建筑	坐标	编号
召唤之间入口	里谢里雅堡庭院内	47，85	53
医院	城西医院	82，84	1
	城东医院	221，83	24
武器店	强盖鲁特武器店	201，108	21
	希洛克武器店	94，8	4
防具店	哈利防具店	102，108	5
	尼莫克防具店	216，99	22
鉴定店	凯蒂夫人的店	196，78	25
	强哥杂货店	191，38	31
酒吧	科特利亚酒吧	219，136	19
	安其摩酒吧	102，131	7
道具店	达美姊妹的店	94，78	2
服装店	流行商店	117，12	6
魅力店	美人沙龙	215，124	20
香料店	里玲香料店	216，158	17
食材店	陶欧食品店	72，05	3
	拿潘食品店	217，53	27

名称	建筑	坐标	编号
宠物	宠物商店	171，132	14
	饲养师之家	122，37	33
	旅馆	106，39	34
银行	银行	238，111	23
伐木体验	艾文蛋糕店	216，148	18
公会	公会	73，60	39
	弓箭手公会	190，34	15
各种技巧学习及就职接纳处	竞技场	122，161	10
	冒险者旅馆	238，64	26
	职业介绍所	195，50	29
	米克尔工房	106，61	38
	大圣堂	154，29	32
	公寓	180，133	35
	基尔的家	200，132	16
	阿贝尔	167，18	50
	希利布的家	195，97	52
	里谢里雅堡	法兰城中心	41

注：以下各项的编号与127页地图内编号相对应。



01. 城西医院（82，84）：买卖药水，恢复生命、魔法、健康状况，学习急救、治疗、制药技。



02. 达美姊妹的店（94，78）：收购魔石，出售封印卡、属性水晶、锥形水晶，是你经常要光顾的地方。



03. 陶欧食品店（72，05）：卖瓶子和补50魔力的糖果，收购食品。



04. 希洛克武器店（94，8）：买卖武器，不过你买不到什么好武器。



05. 哈利防具店（102，108）：买卖防具，不过你买不到什么好防具。



06. 流行商店（117，12）：买卖衣物、布料。



07. 安其摩酒吧（102，131）：学习酒醉和乾坤一掷，会见联络员A。



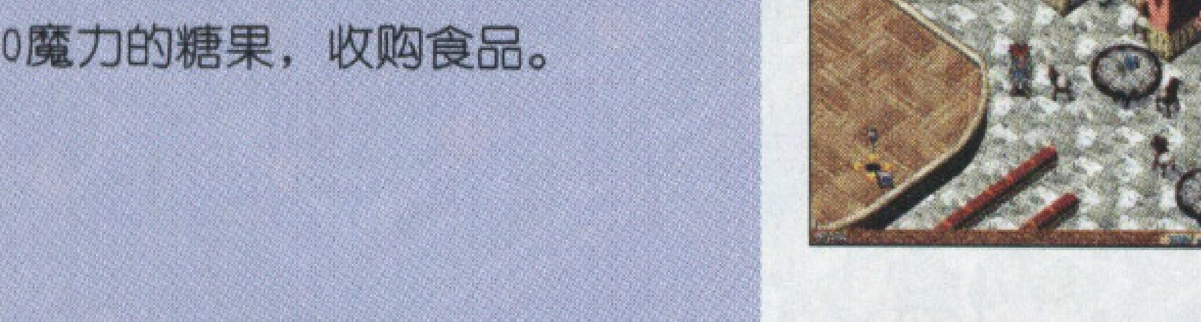
08. 房屋中介所（204，110）：可以询问法兰城内某一地点的位置。



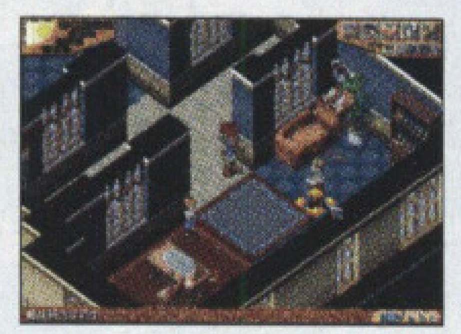
09. 豪宅（96，149）：这里空无一人，据说有镜中世界。

10. 竞技场（122，161）：学习防御魔法攻击、反击、气功弹，就职战斧斗士、剑士，进入竞技场巨大的迷宫赢得奖品。

11. 喷水的女神像（152，164）：只能喷水，算是公益设施吧。



12. 剧院（185,51）：一个人也没有。



13. 研究家真中的家（191，171）：与任务相关。



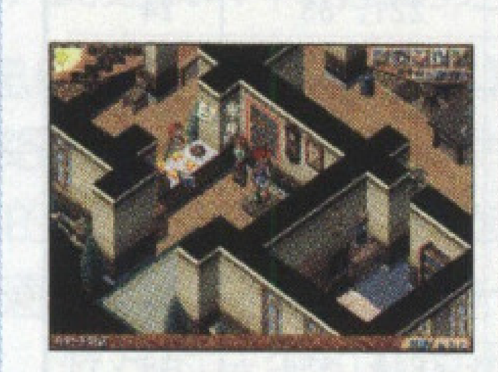
14. 宠物商店（171，132）：收购宠物，如果你想靠卖宠物挣钱，来这儿就对啦。



15. 弓箭手公会（190，34）：就职弓箭手。



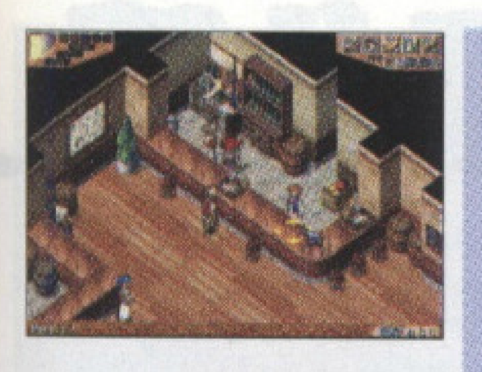
16. 基尔的家（200，132）：学习挖掘技能。



17. 里玲香料店（216，158）：收购香料，香草任务。



18. 艾文蛋糕店（216，148）：介绍伐木体验。



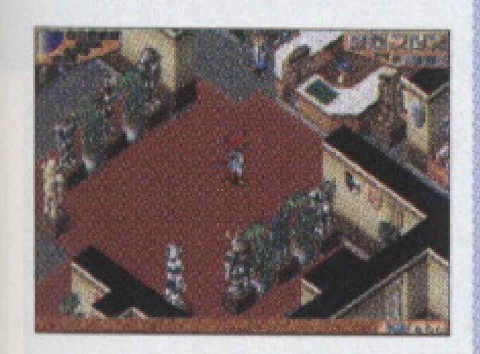
19.科特利亚酒巴（219，136）：学习调教、混乱技能，收购番茄酱。



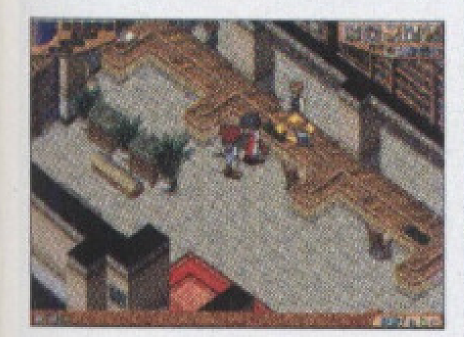
20.美人沙龙（215，124）：提高魅力，是迫不得已才来的地方。



21.强盖鲁特武器店（201，108）：买卖武器，这里只收完好如新的武器。



22.尼莫克防具店（216，99）：买卖防具，这里只收完好如新的防具。



23.银行（238，111）：可存100万金、20件道具、5只宠物。



24.城东医院（221，83）：买卖药水、止痛药，恢复生命、魔法、健康状况，就职医师。



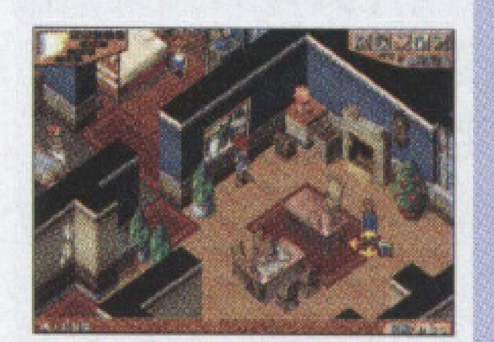
25.凯蒂夫人的店（196，78）：鉴定物品，学习鉴定技能，收购宝石。



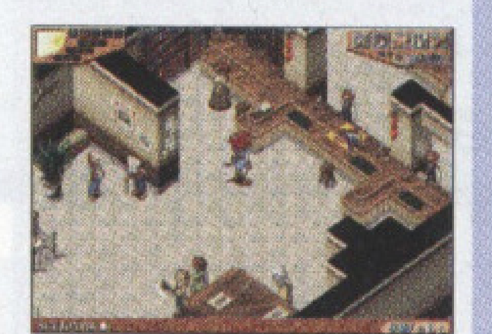
26.冒险者旅馆（238，64）：在地下室介绍水晶，交换水晶碎片；一楼学习连击、诸刃技能，出售宠物技，介绍法兰城、伊尔村、圣拉鲁卡村，介绍红色传送石，获取剑职人和铠职人的推荐函；二楼受理时间打卡工作，收购矿石、卡片、水晶、料理等。



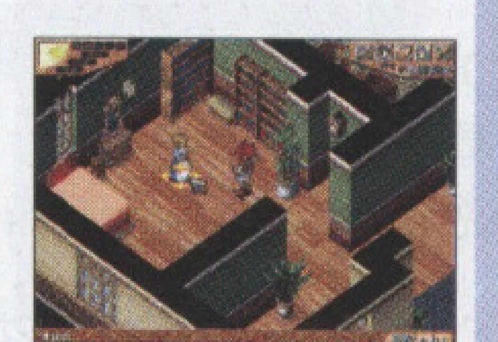
27.拿潘食品店（217，53）：买卖食材，可以用哥布林的头盔换面包优待卷，再用面包优待卷买面包食材，可立刻用料理技能做出面包。



28.葛利玛的家（216，43）：见到一个爱劳动的矿工。



29.职业介绍所（195，50）：介绍各类职业，就职樵夫，学习伐木体验、锻造体验。



30.毕鲁夫的家（206，37）：介绍挖矿，想当矿工的最好来瞧瞧。



31.强哥杂货店（191，38）：就职鉴定师。



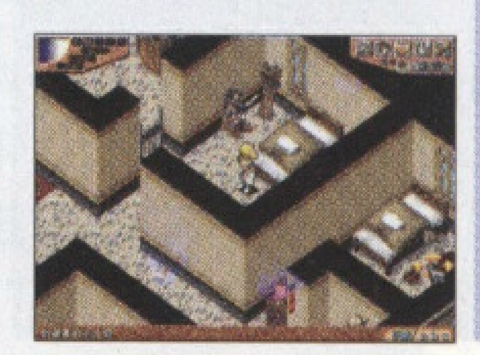
32.大圣堂（154，29）：拯救灵魂，测验你是否适合当僧侣，僧侣就职，学习补血魔法（只限僧侣）。



33.饲养师之家（122，37）：就职饲养师，学习宠物强化。



34.旅馆（106，39）：学习宠物用属性攻击魔法。



35.公寓（180，133）：学习护卫和昏睡魔法。

注：以下各项的编号与127页地图内编号相对应。



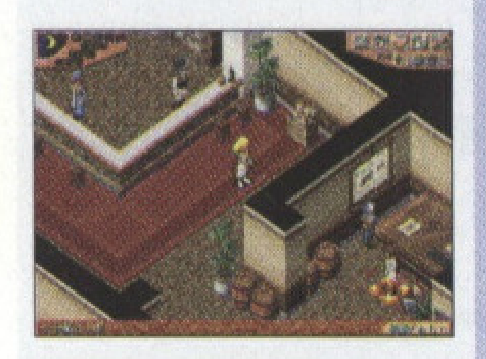
36. 修理工利贝亚的家（117，57）：利贝亚怀疑是波利拐走了她的女儿，她想骂人。



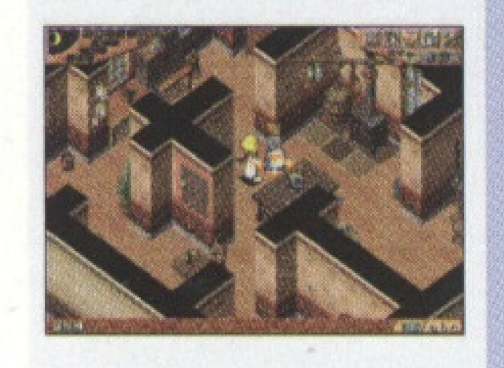
37. 修理工波利的家（95，49）：波利觉得是利贝亚骗走了他的儿子，他很愤怒。



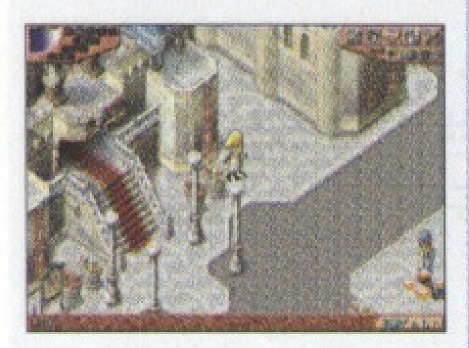
38. 米克尔工房（106，61）：修理武器、防具，就职武器修理工，就职防具修理工，收购矿物、素材，将矿石换成金属。



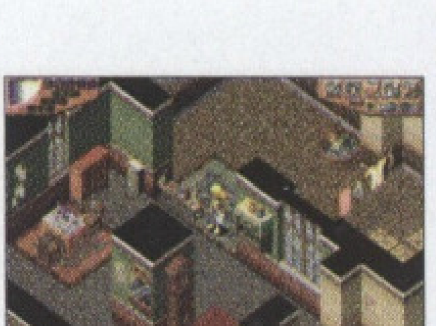
39. 公会（73，60）：就职驯兽师，用止痛药换取试练洞通行证，试练洞窟说明，封印宠物说明。

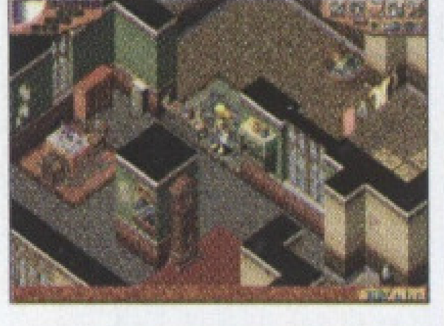


40. 毕安札的家（132，132）：讲个故事给你听。

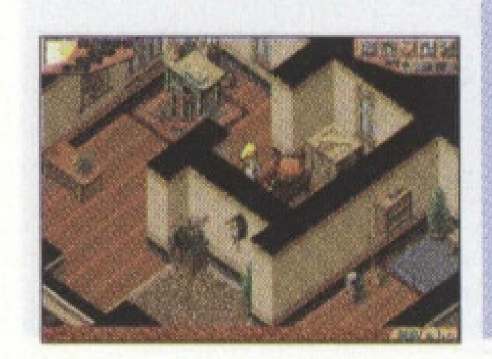


41. 里谢里雅堡（法兰城中心）：内有国王、王后各一名。除此之外，在一层大厅可就职兵士，在右侧厨房可学习料理，在左侧启程之间可传送到去过的村庄（缴费）；在二层大厅士兵乔金送给新玩家使魔，士兵亚瑟尔送给新玩家小蝙蝠。在二层客房可就职护士、骑士，学习精灵的盟约和阳炎技能，在同一层还有个不错的图书馆，里面有个不错的MM特别爱看书。

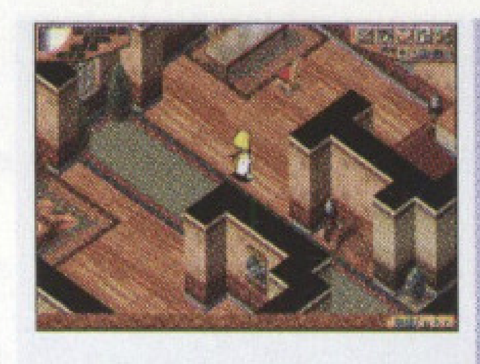




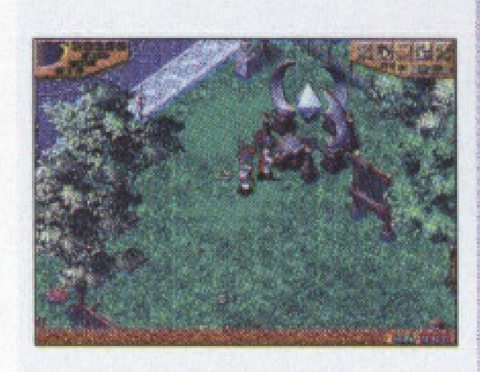
42. 民家（132，176）：一人没有。



43. 民家（117，49）：没有一个人。



44. 民家（202，155）：没人。



45. 城西传送点（72，123）



46. 城东传送点（233，78）



47. 城南传送点（162，130）



48. 管称号的阿姆（74,83）：由他给你命名，不服不行。



49. 喜欢薄荷的安（215，141）：拿苹果薄荷换柠檬草。



50. 健忘的阿贝尔（167，18）：学习遗忘魔法。



51. 游民申请处（84，44）：让你复员重作游民。



52. 希利布的家（195，97）：关于封印的说明，以及封印的测试，并受理就职封印师。

职业系统和就职过程简介

一、职业系统

《魔力宝贝》中职业共分为五大类，分别是战斗类、生产类、修理类、治疗类和采取类。

战斗类的职业有剑士、战斧斗士、骑士、弓箭手、魔法师、饲养师、士兵、僧侣、咒术师、封印师、盗贼、巫师、格斗士、忍者、侦探、道士等。

生产类的职业有铸剑师、造斧师、造枪师、造弓师、造杖师、造回力标师傅、造小刀师傅、头盔师傅、帽子师傅、铠甲师傅、裁缝师、制长袍师傅、制长靴师、制鞋师、造盾师、厨师等。

修理类的职业有武器修理师、防具修理师、鉴定师、刻印师。

治疗类的职业有护士、医师、药剂师等。

采取类的职业有樵夫、猎人、矿工等。

二、职业就职方法

1.战斗类

战斗类中职业虽多，但就职方法大都很相象！

（1）剑士、战斧斗士、骑士、弓箭手、魔法师、饲养师就职过程

到法兰城东边的病院（224，87）买止痛药，把药给在工会的安波鲁恩（75，64）后可以拿到通行证。

到法兰城西边的国营第24坑道（351，154）地下6楼，身上装备剑后找士兵说话可以拿到剑士推荐函，带着剑士推荐函到竞技场（122，161）大厅找剑士总长迪索尔就职；身上装备斧后找士兵说话可以拿到战斧斗士推荐函，带着战斧斗士推荐函到竞技场（122，161）后台找超斗士欧雷葛诺就职；身上装备枪后找士兵说话可以拿到骑士推荐函，带着骑士推荐函回到王宫2楼右边第一间房屋找骑士团长亚涅特就职；身上装备弓后找士兵说话可以拿到弓箭手推荐函，带着弓箭手推荐函到弓箭手公会（190，133）找弓箭手拉美莉诺就职；身上装备杖找士兵说话可以拿到魔法师推荐函，带着魔法师推荐函晚上到导引树木（298，148）讲暗号“魔术”就可进入房子里，和里面的人讲话就可就职；身上装备回力标后找士兵说话可以拿到饲养师推荐函，带着饲养师推荐函到饲养师之家（122，36）找饲养师那克利就职。身上小刀找士兵说话可以拿到驯兽师推荐函，然后到工会（73，60）找驯兽师即可就职。


找剑士总长迪索尔就职


找超斗士欧雷葛诺就职


找骑士团长亚涅特就职

（2）士兵就职过程

先到法兰城周围打哥布林，收集打倒他后掉下的绿头盔10顶或是红头盔1顶。到里谢里雅南城门边的近卫士兵长（155，103）说话拿士兵推荐函，拿推荐函去跟里谢里雅城里一楼的近卫士兵长说话即可任职。

（3）僧侣就职过程

去大圣堂（155，38）后面找托特通过测验再找僧侣特雷因。

（4）封印师就职过程

到法兰城东边希利布的家（195，97）找封印术士希利布，他会告诉你成为封印术士的方法，到达美姊妹的店（94，78）买封印卡片（飞行系）。从里谢里雅城南城门进入会看到一个地下通道，从右上角进草丛后下去，就会到达游戏一开始被召唤来的地方。往下走到灵堂去封印“鸟魔”，然后带

回去给希利布即可获得封印术士推荐函，带着封印术士推荐函到里谢里雅城找封印师比利斯就职。

注：咒术师要等级25级以上才可就任，考虑到本专题为新手服务的宗旨，就职过程暂不介绍。盗贼、巫师、格斗士、忍者、侦探、道士等职业陆续开通中，目前就职过程不明。

2.生产类

生产类也是职业繁多，但除了厨师之外，其他职业的就职过程大致相同。

（1）铸剑师、造斧师、造枪师、造弓师、造杖师、造回力标师傅、造小刀师傅、头盔师傅、帽子师傅、铠甲师傅、裁缝师、制长袍师傅、制长靴师、制鞋师、造盾师职业就职过程

首先到法兰城里的职业介绍所（195，50）里学习“伐木体验”，然后从法兰城东门出去，先在门口旁伐取孟宗竹20个。接着前往伊鲁村（682，343），在伊鲁村里（48，77）学“狩猎体验”。然后前往到（648，260）猎取20张鹿皮，完成后前往圣拉鲁卡村（135，219），在圣拉鲁卡村的PUB里学会“挖矿体验”。然后前往国营24坑道（351，145），在里面挖铜矿20个。回法兰城的职业介绍所里将“体验系技能”遗忘掉，学习“锻冶体验”，然后将铜矿、鹿皮、孟宗竹合成，做出试用剑。最后前往冒险者旅馆（238，64）找“眼利的哈依”谈话后获得推荐函。

以上步骤所有的职业相同，拿到推荐函后想从事什么职业就去找相应的NPC——

铸剑师：去圣拉鲁卡村的装备店地下3楼找铸剑工辛拉葛就职。

造斧师：去圣拉鲁卡村的装备店地下3楼找造斧师傅哈葛彼特就职。

造枪师：去圣拉鲁卡村的装备店地下3楼找造枪师傅强米就职。

造弓师：去圣拉鲁卡村的装备店地下3楼找造弓工梅葛拉就职。

造杖师：去圣拉鲁卡村的装备店地下3楼找造杖师傅希葛斯就职。

造回力标师傅：去圣拉鲁卡村的装备店地下3楼找坐修德旁边的人就职。

造小刀师傅：去圣拉鲁卡村的装备店地下3楼找造小刀师傅依芙就职。

头盔师傅：去圣拉鲁卡村的装备店地下3楼找制头盔师傅海珊就职。

帽子师傅：去圣拉鲁卡村的装备店地下3楼找作帽子师傅澎索那就职。

铠甲师傅：去圣拉鲁卡村的装备店地下3楼找制铠甲师傅杨杨就职。

裁缝师：去圣拉鲁卡村的装备店地下3楼找做衣服师傅荷米拉就职。

制长袍师傅：去圣拉鲁卡村的装备店地下3楼找制长袍师傅林浦就职。

制长靴师：去圣拉鲁卡村的装备店地下3楼找制长靴师傅南罗就职。

制鞋师：去圣拉鲁卡村的装备店地下3楼找制鞋师傅奇霍就职。

造盾师：去圣拉鲁卡村的装备店地下3楼找造盾师傅索德洛亚就职。

（2）厨师职业就职过程

先去里谢里雅城1楼的右方厨房找料理长拿“水果蕃茄”，送到伊尔村给一个新婚男人（42，72），他会给你一个“匆忙写下的信”。把信送到法兰城的斗技场（122，161）给他老婆，她会给你一个“流行的项链”。将项链拿到科特利亚酒吧（219，136）去给一个小姐，她会再给你一个“自豪的食谱”。再把食谱直接拿给酒吧的主人，他会给你推荐函，最后再拿给在伊尔村旧金山酒吧的厨师印普德就职。


找铸剑工辛拉葛就职


找造枪师傅强米就职


找造弓工梅葛拉就职


找作帽子师傅澎索那就职


找旧金山酒吧的厨师印普德就职

3.修理类

（1）武器修理师

到法兰城的修理师波利家（95，49），从床边阴影处进入地下道找夏克和鲁希尔讲话。在地下道的（7，23）龟裂处进入打倒乌斯拿回忆的项链，回去和夏克讲话拿波利的信纸，然后再到巴利家把信纸拿给巴利换取武器修理师推荐函。最后到法兰城的米克尔工房（95，63）找武器修理师哈努曼讲话就职。


找武器修理师哈努曼就职

（2）防具修理师

到法兰城的修理师利贝亚家（117，57），从他家左上方墙壁阴影处进入地下道找夏克和鲁希尔讲话。在地下道的（7，23）龟裂处进入打倒乌斯拿回忆的项链，回去和鲁希尔讲话拿利贝亚的信纸，然后再到利贝亚家把信纸拿给利贝亚换取防具修理师推荐函。最后到法兰城的米克尔工房（95，63）找修理防具的阿陶讲话就职。


找修理防具的阿陶就职

（3）鉴定师

先到法兰城凯蒂夫人的店（196，78），找鉴定师马尔郝夫拿加尔希乌姆矿石。再到国营24坑道（351，154）地下第一层的东北方，将矿石交给一个戴工头帽的NPC，会得到一封“给山男的信”。到山男的家（509，154）把信交给最里面的老伯，他会给你梦XX药草。再回去找刚刚给你“山男的信”的NPC，他又会给你一张信纸，再去法兰城的葛利玛的家（216，43），把信纸给他。回凯蒂夫人的店（196，78）找之前给你矿石的鉴定师，他会问你矿石是什么成分，回答“钙”即可得到鉴定师的推荐函，去强哥杂货店找鉴定师巴姆可任职。


去强哥杂货店找鉴定师巴姆可任职

（4）刻印师

目前就职过程不详。

4.治疗类

（1）医师

去魔女之家附近找寻黑暗医师的洞窟入口（随机出现），打倒出现的腐尸（随机出现）两次后随机得到实验药和绷带。

回答护士（随机出现）的谜语后得到白衣（答案是荷洛）。

回答最下层密医阿鲁巴斯（东15，南14）的谜语　（答案是波罗米亚）得到急救箱。

将以上4种东西拿给庸医奈比尔（随机出现）可得到推荐状，然后去法兰城东医院找里面的医师天瓶就职，并且跟实习生的塔欧拿医学全书。


去法兰城东医院找里面的医师天瓶就职

（2）护士（女性角色专用）

和城西医院的护士长荷洛说话后她会请你去寻找3个小护士。

晚上在法兰城西边地区会出现街头护士欧班琦（随机出现），和她对话得到纸条。拿到城西医院给护士长荷洛看得到药，拿给欧班琦（随机出现）后得到介绍状一张。


和城西医院的护士长荷洛说话


护士蓓儿特


找凯妲克就职


找樵夫荷拉巴斯就职


找猎人强提就职


找矿工会长吉拉瓦特就职

白天在法兰城南边地区会出现街头护士乔斯琪（随机出现），得到诊断书。拿到城西医院给护士长荷洛看得到药，拿给乔斯琪后得到介绍状一张。

清晨或傍晚在法兰城东边地区会出现街头护士蓓儿特（随机出现），得到给山男的信，山男的家在东边城外（509，153），把信给山男得到莫洛草，拿给蓓儿特后得到介绍状一张。

找城西医院（东16，南31）护士长荷洛得到推荐信，到里谢里雅堡2F西边的客房里找凯妲克就职。

注意：要按先后顺序找三位护士拿到介绍状。

（3）药剂师

到圣拉鲁卡村的医院，先跟罗山人说话，他会给你洛莫草。把洛莫草给旁边的看护实习生德拉洛，德拉洛收下洛莫草之后就会给你药剂师推荐信，把信拿给二楼的药剂师柯尼就职。

5.采取类

（1）樵夫

先到法兰城的职业介绍所（193，51）学习“伐木体验”，再到法兰城东边砍20个孟宗竹。用20个孟宗竹到艾文蛋糕店（216，148）换斧头，再找樵夫（106，190）换取树苗，在白天时间把树苗拿给种植家（134，37）换取花，再把花拿给樵夫换木材。把木材拿去艾文蛋糕店换取点心，再把点心拿回给樵夫就可得到推荐函，最后可回到职业介绍所找樵夫荷拉巴斯就职。

（2）猎人

首先要到依尔村找猎人亚烈格尔（48，76）学“狩猎体验”技能，然后到依尔村北部使用技能猎取“传说中的鹿皮”。回到依尔村到防具店里，那个导游会告诉你葛达尔夫要那张鹿皮。回到村长家门口跟葛达尔夫说话，交出鹿皮他就会给你猎人推荐函，带着推荐函到装备店找猎人强提（13，16）可就职。

（3）矿工

先到圣拉鲁夫村学“挖矿体验”技能，再到国营第24坑道（351，154）挖20个铜。回法兰城去毕夫鲁之家（206，37）接任务，任务内容是送便当到第24坑道给某位名叫艾梅尔的人，接着再将收到的东西交给凯蒂之家的鉴定师，另外把信件交回毕夫鲁之家的NPC。把拿到的东西送给艾梅尔就能拿到推荐信了，最后到圣拉鲁夫村的村长家找矿工会长吉拉瓦特就职。

注：由于本文所使用的插图多大多都是从中国台湾省的《魔力宝贝》服务器沙上抓取的，所以在译名上（人名地名等等）不是很准确，将来大陆服务器开通后译名可能还会有变化，请大家注意！

简单任务解析

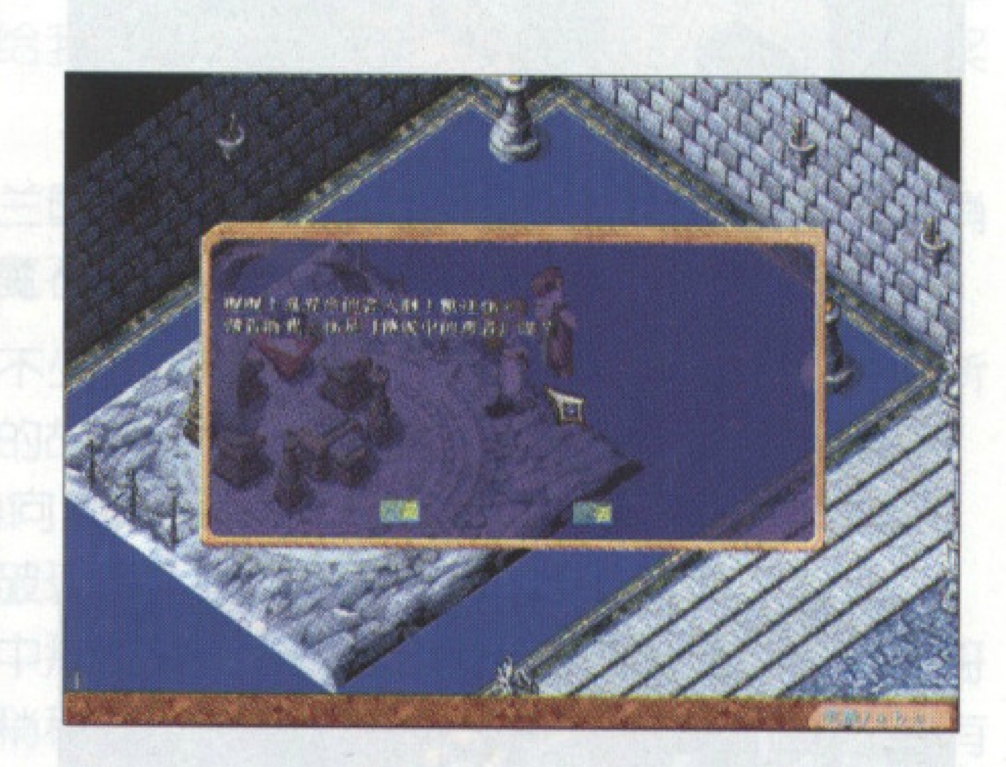
《魔力宝贝》中任务数量很多，而且多数任务都会有级别的限制，考虑到本专题为新手服务的宗旨，我们本次只公布一些10级以内可完成的任务。

国民任务

你被一股神奇的力量召唤到了一个陌生的世界，首先来到的地方叫“召唤之间”，先和旁边的老者说话，原来此地是“法兰王国”，国王因为魔族作乱，想从异世界召唤来救世主拯救世界，而你正是被召唤来的人。

老者希望你能从“灵堂”中拿到“死者的戒指”来证明你就是救世主，你必需先经过回廊，看到一个地下室的入口，往下走就是“灵堂”。一路上有一些人物，你可以和他们对话，可以多了解有关法兰王国以及这个世界的事情。

“灵堂”中的怪物并不强，你必须走到东北角，和最上方的雕像交谈，就可以拿到戒指。玩家也可以在这里先练练功，因为敌人很弱，等练到了3级左右，再回到“召唤之间”，跟老者说话就可传到皇宫二楼走廊。然后往北去见国王，国王就会给你赏赐状。再回到皇宫二楼的楼梯口旁，和任一位士兵说话就可拿到基本配备以及一只宠物。



之后你再登录进游戏时，就会随机出现在法兰城中的传送石。但如果你没有完成这个任务，则只能从“召唤之间”进入，也不会有装备和宠物，所以建议新手们一定要完成这个任务。

哥布林的绿头盔

在法兰城的东北方的拿潘食品店（217，53）里面，找喜欢头盔的伯伦对话，他会告诉你希望你送他哥布林的绿头盔。

如果此时玩家们没有绿头盔，可以到城门外打哥布林，若此时玩家拥有打倒哥布林后会掉落的绿头盔的话，他会要求玩家将绿头盔送给他；如果答应他的话，他会回送给玩家一张全套面包优待卷！

拿着全套面包优待卷可在拿潘食品店以60元买到小麦粉16单位、牛奶10单位、盐5单位。



香草店任务

在法兰城东南方，有一间里玲的香料店（216，158），和香草店的招牌侍女莉莉露说话，她会跟玩家说图书馆女孩的事，然后会给你一个友情香草，请玩家转交给米雪儿。

拿了友情香草后，再到里谢里雅堡二楼图书馆，图书馆女孩是管柜台的书虫米雪儿，跟她说话后知道她并不把这当一回事；但她还是给了一本书叫《友情的悲剧》，请玩家把书再交回给香料店的莉莉露，莉莉露收到书之后为了答谢玩家会送玩家一个全套香料优待卷。









神密联络人

到法兰城的安其摩酒吧（102，131），进入酒吧里面的客房找到连联员A，和他对话，他会要求玩家告诉他暗号，玩家和他对话后，输入“头目万岁”，他会以100G卖你10把钥匙，拥有钥匙的话，可以打开部分宝箱。

卡片收集依赖

首先到研究者真中的家，然后玩家跟真中说话时他会你说资料不足，当身上有特定卡片时，对话会变成要你帮他收集4张卡，然后在左右两房间地上能看到4本书，分别为“迷你蝙蝠”、“史莱姆生态观察”、“我爱哥布林”、“蜘蛛进化史”，将迷你蝙蝠、史莱姆、哥布林、火蜘蛛的卡片搜集给他，他就会给你两张封印卡，需鉴定后才能用，种类随机，而且有机会拿到5级封印卡喔。

斗技场大迷宫

首先进入法兰城的斗技场，进入后到左边的休息室，在早上会有一个士兵，跟他说话后进入迷宫，迷宫有3个。

在里面找到确实地点的士兵后，就可以直奔终点，终点都在最左边（也就是西北）。

第一名可以得到疾风的戒指（敏捷+1~+2），第二名可以得到军用手套（功能同安全帽，但只能挡一次受伤），第三名可以得到lv1特别封印卡（能封印全种类使魔），第四名可以得到铜钥匙1把，第五名可以得到地水火风任何一种的水晶碎片1个。

讨伐哥布林

要职业是士兵的人才能完成。考虑到这个任务不具有普遍适用性，而且相对来说任务完成的条件也困难一些，所以这里就不再介绍了。

游戏快捷键一览

热键名	说明	热键名	说明
F11	开关玩家姓名显示	Ctrl + M	宠物
F12	拍照功能（存在/screenshot 目录下）	Ctrl + ,	名片
方向键 ↑	重复输入上一次输入的聊天讯息	Ctrl + .	图鉴
Shift + Home	关闭聊天讯息显示（按 Home 恢复）	Ctrl + /	系统
Home	打开聊天讯息显示，清除画面上聊天消息正文	Ctrl + Q	切换对战状态
Ctrl + ;	切换聊天时的字号	Ctrl + W	切换聊天状态
Ctrl + '	开启动作窗口	Ctrl + E	切换组队状态
Ctrl + 1 ~ 0	动作快速键	Ctrl + R	切换交换名片状态
Ctrl + -	动作快速键	Ctrl + T	切换交易状态
Ctrl + =	动作快速键	Ctrl + I	对战
Ctrl + `	随机数猜拳	Ctrl + O	观战
Ctrl + Z	地图	Ctrl + P	组队
Ctrl + X	状态	Ctrl + [	交换名片
Ctrl + C	职业技能	Ctrl +]	交易
Ctrl + V	物品	F9	冒险者日记

神奇魔力之旅

一个制弓师——十八铜人的故事

眼前一蓝，我来到了一间蓝蓝的蓝屋子里，面前一个白胡子老汉，自称是宫廷召唤师盖兹，我就是被他召唤来的。他问我是不是传说中真正的勇者，我心想，刚刚还打算在我的小屋里美美的睡上一觉，怎么就被你糊里糊涂地召到这种莫名奇妙的地方来啦。一赌气，顺嘴说了句“不是！”，没想到竟然遭到了表扬：“真是个谦虚的年青人呀，我相信你就是传说中的勇者！”接下来他让我去找一枚什么戒指以向国王证明我的身份。看来觉是睡不成了，还是抓紧时间搞清楚这到底是怎么回事吧。

按照盖兹的指引，我来到地下灵堂，途中顺便打听了一下这里的情况，同时还碰上了几只魔族的小石像怪过来捣乱，全都被我三拳两脚打成了碎块。最后在灵堂一角找到一个会说话的石像，它送给我一只“死者的戒指”。我把戒指带回给盖兹，听他说了几句客套话后，便呼悠一闪，来到了老国王驾前——难道这就是魔法？还没等我想明白，我的戒指便被老国王收了去，随后塞给我一张奖励状。我拿着奖状去门口领了些奖品，其中包括一只小鸟，我给它起名叫“小飞虾”。

离开国王的城堡来到城里，四处转转，原来我所在的是法兰国的首都法兰城。先到城内各处打探一下消息，发现城西达美姊妹的杂货店可以收购我从魔族那里抢来的魔石，从此我不再身无分文了。

在战斗中我结识了一个叫风林火山的伙伴，他给我讲述了不少关于法兰国的各种奇闻异事，我也把我所见到的一些有趣的故事说给他听，我们成了非常要好的朋友。有一天风林火山向我报怨起城里武器店中的武器质次价高，“你看这是什么破玩意儿呀，还要我1500金币，真是可恶！”他说着扬了扬手中那支残破的弓，抬手一箭射向远处的一只哥布林，可惜距离稍稍远了一点，箭打在哥布林身上时已经没有多少劲道了，不但没将它击倒，反而让它更加疯狂，呲牙咧嘴的朝这边冲过来。我立刻大喝一声：“小飞虾，给我咬它！”自己也一拉短剑跳了出去，抵住哥布林手中的砍刀，风林火山则在一旁搭上了第二支箭……战后我端起手中卷刃的短剑，苦笑着跟风林火山说：“老弟，我也很惨啊，这个武器店买来的宝贝家伙也没少让我吃苦。”


选取原料

风林火山看着我手中的剑忽然说：“这样不行，要想些办法。”我突然想起前一段认识的樵夫#，当时和他探讨了合作制弓赚钱的事，不过当时自己的挖矿技巧和他的伐木技巧都还很不过关，所以决定分头练习的，于是我说：“我想好了，让我来做制弓师吧，我会给你一把好弓的！”


开始合成

为了当上制弓师，我先跑到法兰城职业介绍所学会了“伐木体验”，在城外伐了20根孟宗竹。而后请风林火山护送我前往东方的伊尔村和西方的圣拉鲁卡村，分别学会了“狩猎体验”和“挖矿体验”，在丛林和矿坑中取得了20张鹿皮和20块铜矿石。然后我再去职业介绍所学习“锻冶体验”，用孟宗竹、鹿皮和铜矿石作出了一把试用剑。而后跑到冒险者旅馆找到好眼力的霍依，取得一封推荐信。而后带着推荐信再次前往圣拉鲁卡村，到装备店地下工房找到制弓师梅格拉，取得了“造弓学徒”的专业职称，接着再向一旁的造弓师飞利欧司学得“造弓”技能。


合成成功



万事俱备，只剩下#的木材了，他果然没有让我失望，很快就拿着高级的木头来找我，风林火山的梦想终可以实现了，我的首款杰作，就是一把精美的威力短弓，它可以使风林火山的攻击能力提高三倍。我跟乐

开了花的风林火山说："瞧好吧，老兄，以后好日子还长着呢！"

时间流逝，我又认识了很多朋友，包括猎人Tianzhen、饲养师Arena还有传教士生铁（他的经历可是很特别的哦）。练功之余，我们经常环坐在树下聊天，于是我提议大家都各自介绍一下自己，讲一讲自己的经历——



风林火山 我是勇敢的弓箭手

我出生在中世纪的欧洲——一个剑与魔法的世界。在这个世界上，14个民族共同生存、共同发展，不同等级、不同职业的人们相处得还算融洽。身材矮小、胖乎乎的我刚到这个世界不久，对周围的环境还一无所知，只知道我的出生地是经济、文化发达、人口稠密的法兰城。

我在法兰城是一个无业游民，整日无所事事、到处闲逛。每天欣赏着法兰城迷人的风景，到处结识不同职业的朋友。我的人缘还不错，遇到问题或麻烦时总有热心人相助，这也许是因为我们民族具有天生的亲和力以及我个人拥有胖乎乎、惹人喜爱的外表的缘故吧。时间就这样日复一日地过去了，我对法兰城的了解日益加深，朋友也渐渐多了起来。看着周围不同职业的人穿梭往来于法兰城，我突然间意识到了什么……游手好闲的日子我早已厌烦，是该为这个美丽的法兰城和自己做些什么的时候了。

一直以来，我最羡慕的就是弓箭手了。在我的朋友中，有些人从事的就是这个职业。看他们平时手中拿着弓，后背背着箭，走路大摇大摆，遇到危险时，只需搭弓上箭，便可在数十米之外置人于死地。既无近身搏斗之危险，也无奔波跑动之劳累，对于我这个身材矮胖、胆比鼠小的人来说，弓箭手是我获得金钱与荣耀最理想的职业了。

要想成为一名弓箭手可不是那么简单的事，要有弓箭手推荐函到弓箭手公会就职才行，而要想得到推荐函，非得带着弓到国营第24坑道的地下6楼冒险找到那个该死的士兵。本来我想到了一个投机取巧的办法——在城里找人弄张假的弓箭手推荐函蒙混过去，可是寻遍了整个法兰城都没有找到从事这种造假行业的人，看来，这在民风朴实的法兰城是不可能的事，一切只能依靠自己的实力了。法兰城的经济比较发达，但物价过高，通货膨胀现象严重，对于我这样一个生活在社会底层的穷人来说，一把攻击力较弱的弓箭也是我可望而不可及的。

还好，在法兰城我有许多朋友，其中就有一位名为十八铜人的造弓师。我的这位朋友可是了得，随便拿那么几种我不太了解的材料，一会功夫便可制出一把攻击力超强的弓箭来，而且他人缘甚好，非常乐于助人。有了他的帮助，我的愿望很快便能达成了。他说，造弓的其它原材料他会帮我搜集，但要想做一把好弓一定要有优质的木材，而优质木材的取得又得依靠经验丰富的樵夫才行。他把他的樵夫朋友#介绍给我，#在法兰克城以伐木为生，伐木经验丰富，在这一带也算是小有名气。接下来是水到渠成，我在#那用我仅存的一点积蓄买了足够造弓的优质木材（他最后没收我的钱），十八铜人利用这些材料精心打造出了一把攻击力高达32的威力短弓给我（工钱当然是全免了）。拿着这把弓，我连忙道谢，心中的喜悦溢于言表。



踏上冒险旅程

正当我告辞而别时，#突然将我叫住，问及我的宠物状况如何，想不想尽快提升宠物的等级，我当然求之不得，正想让这个不大点的宠物在战斗中助我一臂之力呢。他说他认识一个饲养师或许可以帮我。经他介绍，我结识了饲养师Arena，一个年纪不大的小女孩，经过她的调教，我的宠物等级增长很快，成了得力的助手，现在我已胜券在握了。

要进入到国营第24坑道的地下6楼，首先得在公会的安不伦处取得通行证，而他说自己牙痛，急需止痛药。我只好先去医院购买了一瓶止痛药给他，谁让我心肠好呢。拿到通行证，一切准备妥当。我手握短弓，身带宠物，一步一步走向国营第24坑道的地下6楼。一路上，各种妖魔怪兽都不是弓箭和宠物的对手，我



终于成功了

神奇魔力之旅

神奇魔力之旅

很快便找到了那个该死的士兵，得到了货真价实的弓箭手推荐函。回到法兰城，来到弓箭手公会，在历尽一番周折之后，我如愿以偿地成为了一名弓箭手，终于有了自己的一片天地。



我是快乐的樵夫

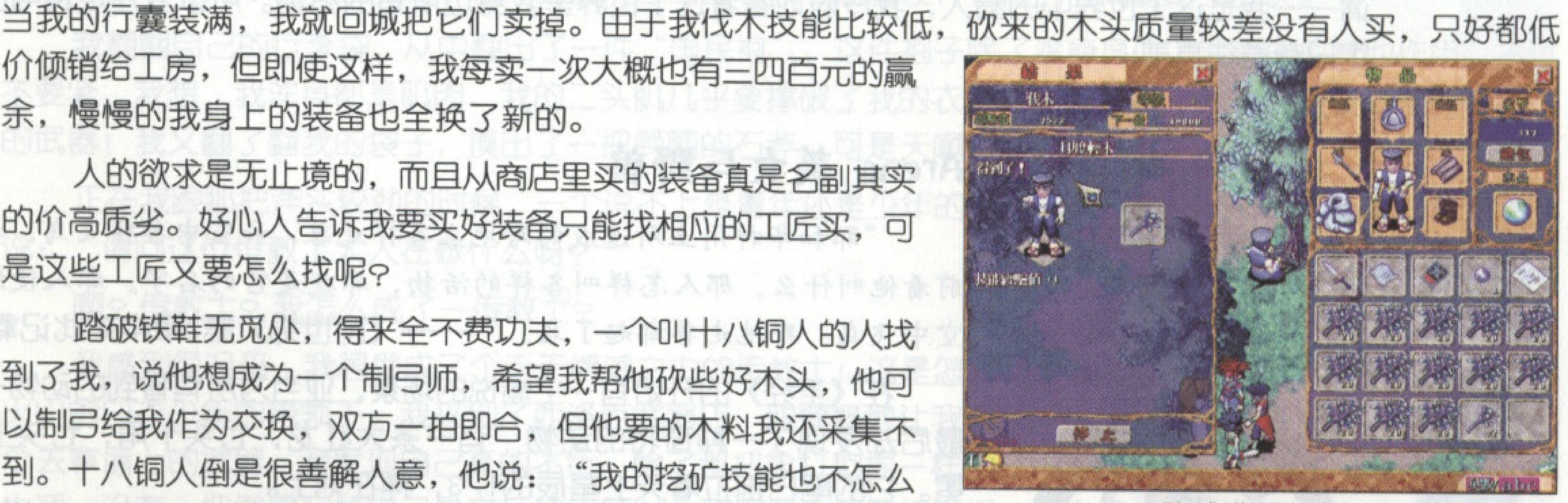
这里是哪儿？我不知道。我怎么来的这里，我也不知道。这和我原来所处的环境可是完全不同的。周围的人们长相到是和我差不多，但语言沟通就有问题了，好在我很聪明，而且语言本来是交流用的，很快，我就可以同他们进行简单交谈了，他们问我的名字，我就用树枝在地上划了两横两竖，从此“#”就成了我的名字。

我必须活下去，换句话说我得挣钱养活自己。先出城转转，我带上皇宫里穿盔甲的家伙送我的小怪物就出发了。城门口的怪物不象我想象的那么强，但是被打到还是很痛的，不过听说这里的医院可以为新来者免费治疗，这确实是个好消息。

一番苦战之后，我捡到了好多亮晶晶的小石头，这里的人把它叫作魔石，应该可以卖钱吧，我兴冲冲的回到城里，挨门挨户地推销自己的战利品，终于在达美姐妹的店里有人肯收了，虽然9个魔石只卖了100多，但毕竟是我第一笔收入呀！

“我是有钱人了”，我哼着小曲走在街道上，温暖的阳光照在我身上。突然我发现，身上的衣服已经很破旧了，得去换换新的。一路打听着来到装备店，看了看货架上的衣物、铠甲，没有我想象的好，不过比身上这件还强些。可一问价钱，我顿时瘫倒在地，就连最便宜的我也买不起，看来还需要赚钱，可是钱要怎么赚呢？

路过城东的广场，很多人在叫卖，卖武器的、卖宠物的，这些个我可做不来。旁边突然有人说“我要买3级木，谁有”，对呀，我就去砍木头吧，做个快乐的樵夫。要想当樵夫还真不容易，要先得到樵夫推荐函，我一路走一路问，终于成为见习樵夫了。伐木是很枯燥的事情，对着木头不停地挥着斧头，但是为了尽快成为正式的樵夫，更重要的是多赚些钱，我只能忍耐、忍耐……每次当我的行囊装满，我就回城把它们卖掉。由于我伐木技能比较低，砍来的木头质量较差没有人买，只好都低价倾销给工房，但即使这样，我每卖一次大概也有三四百元的赢余，慢慢的我身上的装备也全换了新的。


砍伐造弓材料

人的欲求是无止境的，而且从商店里买的装备真是名副其实的价高质劣。好心人告诉我要买好装备只能找相应的工匠买，可是这些工匠又要怎么找呢？

踏破铁鞋无觅处，得来全不费功夫，一个叫十八铜人的人找到了我，说他想成为一个制弓师，希望我帮他砍些好木头，他可以制弓给我作为交换，双方一拍即合，但他要的木料我还采集不到。十八铜人倒是很善解人意，他说：“我的挖矿技能也不怎么样，我们一起努力，我去挖矿，你去伐木，然后我们制弓赚钱。”有伙伴真好，我不再是孤零零一个人了……

紧接着的几天我都是在伐木中度过的，我的伐木技巧有了长足的进步，成为大家公认的“追求技巧的人”，这种称号只授予在本职工作方面有一定心得的人。我终于可以砍到十八铜人需要的木材了，我赶快把这个好消息告诉了他，他正好也能够挖到铁矿了，我们合作的“生产流水线”就要可以使用了。

这时，十八铜人又把他结识不久的朋友风林火山——一个胖乎乎的可爱少年介绍给我，他想成为一名优秀的弓箭手，希望十八铜人为他制把弓，为了表示他的诚意，风林火山拿出了他所有的积蓄，我当然不能收他的钱（其实他的钱连买原料都不够），


获得了“刻于新月之铭”的称号

但感于他的真诚，我们还是决定帮忙。我又来到了城外的森林，或许是好心有好报吧，在砍完需要的原料后，我的伐木技能又有了提高，人们都说我是"刻于新月之铭"，说实话我不太懂这称号是什么意思，但我明白，我已经快要得到大家的认可，成为正式的樵夫了。

还要在这个世界呆多久，我不知道，但我现在一点也不孤单，有这么多朋友在我身边……

Tianzhen 猎人之旅

我是一个猎人。从我出生的那一刻开始，这种命运的安排似乎就早已注定，虽然出生的时候，对未来我依然感觉无所适从。那时候，我更像一条船，行走在起伏的航路上，四处的风吹动着我的头发，浪一般拍打着我细碎的心绪。我回头看了一眼我的出生地，这是一个叫法兰城的梦幻般的国度，但那里最终不是我停泊的港湾——我一直这么想。


打猎中

我决心离开法兰城的念头是因为#的出现而引起的，有一次我在林中行走，看见他正在努力的伐木，我对他说我想成为一名真正的猎人，他说在法兰城东城门的东南方向有一个叫伊尔村（683，343）的地方，那里是猎人向往的家。在伊尔村我首先遇到了猎人亚烈格尔（48，76），他慷慨地向我教授了免费的狩猎体验技能。从那一时刻开始，为了证明自己的技能，我出伊尔村，来到北部的山区附近（650，260），打猎取到了传说中的鹿皮。回到伊尔村到防具店（35，25）里，那个导游告诉我葛达尔夫需要这张鹿皮。回到村长家门口跟葛达尔夫说话，交出鹿皮得到的回报就是得到猎人推荐函。我满心欢喜，带着推荐函到防具店找猎人强提（35，25）求职。从那一时刻起，我知道，我已经有了职业的归属，我是这个世界中采取系的见习猎人，通过采取的食材和皮草换得金钱……我做了一个梦：在我技能提高到4级后，我找到了猎人公会的会长强提，他使我成为一名真正的猎人。

后来我又认识了很多人，包括制弓师十八铜人，他免费打造了弓给我。还有有个可爱的女孩子Arena，她立志成为饲养师，我和#决定帮助她去国营第24号坑道接受饲养师的试炼，一路上我们降妖伏魔，终于达到了目的。

虽然有了很多朋友，但我有时还是会一个人坐在草地上享受那些落日前的时光，一如我勇敢而苍凉的称谓——我是这个世界中的猎人，我冷静地看着这个世界里我身边所有的猎物。所以我注定将与山林为伴，注定只有勇往直前。

神奇魔力之旅

Arena 美女与野兽

"耶和华神用土所造成的野地上各样走兽，和空中各样飞鸟，都带到那人面前看他叫什么。那人怎样叫各样的活物，那就是它的名字。那人便给一切牲畜和空中飞鸟、野地走兽都起了名。"——《创世纪》第2章中如此记载着。

在《圣经》的开始有一个愉悦的场景，亚当为所有看到的动物一一命名，但最后却发现了一种奇特的动物"有一条大红龙，七头十角，七头上戴着七个冠冕。它的尾巴拖拉着天上星辰的1/3，摔在地上。"

为了寻找传说中的怪兽，我来到了充满神秘和诱惑的"魔力世界"，降生在美丽丰饶的法兰城。

为了达成心愿，我在城中四处找寻，终于被我得知，只要拿到饲养师推荐函就可以到饲养师之家去就职，那样我就可以全身心地投入到我所热爱的事业中。于是，天堂之门向我敞开……

几经周折我终于拿到去国营第24号坑道（351，154）的通行证，我满怀希望地装备上回力标，带着心爱的"狗狗"（其实是一只名为"狗狗"的蝙蝠）上路了。一路上我和"狗狗"没少受那些小怪物的欺负，由于当时级别有限，连小石像怪、使魔、火蜘蛛这样的怪物也跑来踢一脚，几次差点遇难，在新结识的朋友Tianzhen和#的帮助下终于来到到国营第24坑道的地下6楼，找到士兵取得了饲养师推荐函。一路上的艰辛不但没让我退却，反而让我对这里的怪物们越来越感兴

神奇魔力之旅

趣，巴不得早早成为一名饲养师，能够训练各种各样的“野兽”。

带着饲养师推荐函，我匆匆忙忙地赶往饲养师之家（122，36），找到名师那克利，不但就职为饲养师，还学习了一种魔法可以有效地掌控动物们，那就是传说中的秘方——宠物强化。自从我得到“见习饲养师”的称号后，就开始有越来越多的朋友找到我，再后来那些希望用宠物来赚钱或是养宠物当保镖的人也闻讯赶来，在这个世界上认识我的人也越来越多，有些人甚至从其它的城市赶来法兰城。


终于学会了饲养技能

尽管我没有找到传说中的七头红龙，但是，我在这里却成为了人人尊敬的勇敢的饲养师，并且接触了许多连《圣经》也没有提到过的怪兽，它们形态各异千姿百态，我和动物之间的关系也从以动物为神（级别低的时候，见到这些家伙当然是敬若神明，默默祈祷它们少打掉我一些血）、以动物为役、以动物为饰、以动物为伴直到以动物为友，终于让我明白了一件事，人类与动物在这个星球上已共存了多少万年，在这漫长的岁月中，人类是不能没有动物的，而动物却完全可以不需要人类。所以，请爱护你的“野兽”。

生铁 巨人传教士

我叫冯·特里西·生铁。是“#”的同胞兄弟。

我不知道自己是如何来到这个剑与魔法的世界的。当我醒来时，自己正躺在法兰城的草地上。金色的阳光晃着我的眼，我觉得有点虚弱。

我从草地上爬起来，在偌大的城市中闲逛。我的眼前时而走过拖着巨剑的红发青年，时而走过穿着皮内衣的魔法少女。城东医院前的大街上，更有许多奇怪的人带着自己怪模怪样的宠物在戏耍。

我感到很自卑。

我真的感到很自卑！

我站在繁华的大街上，低头看看自己的身体。我比其他人高出半头。我穿着蓝色的坎肩，扎着粗布腰带，打着绑腿，光脚穿着不合适的草鞋，我摸摸自己留着板寸的脑袋，觉得自己简直是个农夫。

我翻翻自己的行李袋，从中翻出了一件“国民袍”，这件袍子除了遮掩身体，没有任何其他作用。不过不要紧，我想，我浑身都是肌肉，我的二头肌几乎要撑破了我的衣服。比起铠甲，对我更重要的是一把合手的武器！我又翻了翻我的袋子，摸出了一把简陋的石斧，可是天啊！我竟举不动它！

正在我跟那把斧头较劲的时候，一个说不上是青年还是少年的金发男子走到我身边，他哈哈一笑，对我说：“请问这位传教士大人在做什么呀？”

啊？传教士？我怎么成了一传教士？

我感到很沮丧，我居然成了个手无缚鸡之力的传教士！这是怎么回事呢？我很不理解。在这位名叫风林火山的白衣少年的带领下，我来到了西洛克武器店，他慷慨地让我选择一件适合我的武器使用。于是，我逐个去拿墙上的武器，我发现自己真的不行，除了那把象打狗棍一样的“国民杖”！但是，在凶险艰苦的野外生活，没有一把武器保护自己是不行的，所以，我只好拿着这打狗棍，跟在风林火山后面，出城练功了。


学会补血技能普渡芸芸众生

在与怪物的战斗中，我发现，我并非是毫无用处的，我可以帮助我的队友疗伤和补充体力。很快，我成了队伍中最受欢迎的人。

后来我才知道，我本来确实是个农夫，有一天我喝醉了，被“#”骗进了大圣堂，糊里糊涂在僧侣托特那里接受了相性测试，被大僧侣拉马隆相中了，成了一名传教士。我倒也甘于做这样一个角色，因为救死扶伤一直是我的愿望。如果有一天你在荒野里看见一个高大的巨人，穿着不合身的道袍，在给别人疗伤，那一定就是我了——伟大的传教士冯·特里西·生铁！

聚焦——ENIX



日本著名电子游戏软件厂商ENIX制作的网络游戏——《魔力宝贝》（Cross Gate）即将由网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司在中国大陆代理上市，这是以开发出《勇者斗恶龙》(Dragon Quest)系列游戏而闻名的ENIX进入PC网络游戏世界的开端。

■成立时间：1975年9月22日
■现任总裁：福岛康博
■现任CEO：本多圭司
■公司业务：软件开发、刊物出版、文具及玩具制造等。
■员工总数：129人
■总资产：489亿日元



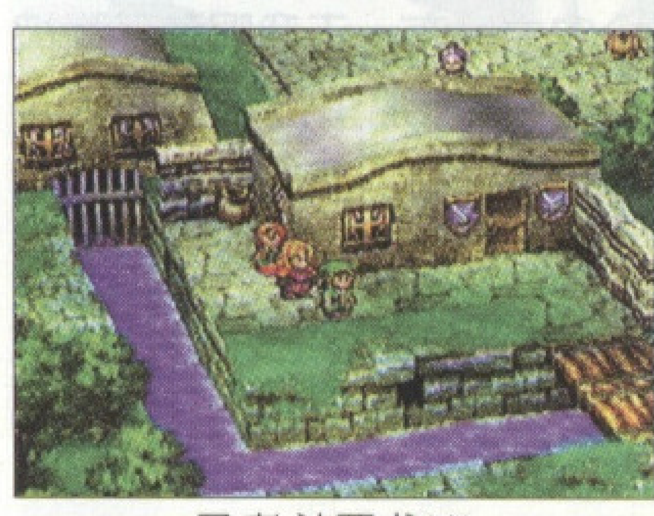
勇者斗恶龙


勇者斗恶龙Ⅳ



勇者斗恶龙Ⅴ


勇者斗恶龙Ⅵ


勇者斗恶龙Ⅶ

ENIX大事记

1975年9月	成立股份公司筹备中心。
1982年8月	ENIX株式会社开始运营。
1983年3月	发行13款个人电脑软件。
1986年5月	发行任天堂FC主机用游戏软件《勇者斗恶龙》。
1987年1月	发行任天堂FC主机用游戏软件《勇者斗恶龙Ⅱ》。
1988年2月	发行任天堂FC主机用游戏软件《勇者斗恶龙Ⅲ》。
1989年4月	股份公司经营财团服务中心和三个关联公司合并，并在神奈川设立ENIX研究所。
1990年2月	发行任天堂FC主机用游戏软件《勇者斗恶龙Ⅳ》。
1991年3月	漫画杂志《跄跄少年月刊》创刊。
1992年9月	第一次发行用于任天堂SFC主机的游戏软件《勇者斗恶龙Ⅴ》。
1993年12月	发行任天堂SFC主机用游戏软件《勇者斗恶龙Ⅰ、Ⅱ》。
1994年4月	通过公开募集增发股份，总资本达到68亿4560万日元。
1995年12月	发行任天堂SFC主机用游戏软件《勇者斗恶龙Ⅵ》。
1996年8月	总公司从新宿迁至涩谷。
1996年12月	发行任天堂SFC主机用游戏软件《勇者斗恶龙Ⅲ》。
1998年9月	发行任天堂GameBoy游戏软件《勇者斗恶龙怪兽篇》。
1999年8月	股票上升至东京证券交易市场第一位。
1999年9月	发行任天堂GameBoy游戏软件《勇者斗恶龙Ⅰ、Ⅱ》。
2000年8月	发行PS用游戏软件《勇者斗恶龙Ⅶ》。
2001年3月	发行任天堂GameBoy游戏软件《勇者斗恶龙怪兽篇Ⅱ——鲁卡的旅行》。
2001年4月	发行任天堂GameBoy游戏软件《勇者斗恶龙怪兽篇Ⅱ——伊鲁的冒险》。
2001年7月	发行第一款PC网络游戏《魔力宝贝》。
2001年11月	发行PS用游戏软件《勇者斗恶龙Ⅳ》。

《魔力宝贝》游戏配置

	基本配置	推荐配置
操作系统	Windows95/98/2000/Me	
CPU	Pentium Ⅱ 233MHz	Pentium Ⅱ 450MHz
内存	64MB	128MB
声卡	支持DirectX 7.0a 以上的声卡	
显卡	支持DirectX 7.0a以上，含4MB显存的显卡	支持DirectX 7.0a以上，含8MB显存的显卡
硬盘容量	900MB以上的硬盘空间	
网络要求	33.6K 的调制解调器	56K的调制解调器（宽带更佳）

《魔力宝贝》台前幕后

为了深入了解《魔力宝贝》的开发内幕，本刊记者设法与日本ENIX公司取得了联系，并在《魔力宝贝》主策划师齐藤阳介赴京期间，对他进行了一次面对面的采访，一次零距离的国际性接触。

本刊记者（以下简称记）：齐藤先生您好，我代表《大众软件》欢迎您到北京来！

齐藤阳介（以下简称齐藤）：谢谢。

记：您是魔力宝贝的主策划师，能否介绍一下这款游戏是如何诞生在您头脑中的？

齐藤：我本人非常喜爱《石器时代》，可以说是该游戏的忠实玩家。但在玩过一段时间后发现《石器时代》中还存在着许多不足，所以我想开发出一款类似的游戏，并参考一些欧美游戏，如《网络创世纪》、《暗黑破坏神》等的特点，为游戏增加更多的内容、功能，使其架构更加合理。那时，我提出了《魔力宝贝》的策划案，想与《石器时代》的制作公司JSS进行合作。可JSS因经营不善倒闭了，后来成立了一个新公司DWANGO，于是ENIX与DWANGO合作有了现在的《魔力宝贝》。

记：您想通过《魔力宝贝》向玩家传达一种怎样的游戏理念？

齐藤：一直以来，欧美以魔幻时代为背景的网络游戏都给人一种灰暗阴森的感觉，而我想通过《魔力宝贝》为玩家创造一个亮丽、明朗、无论男女都能乐在其中的游戏，通过在游戏中参与不同的职业，使玩家充分体会到一种创造感和参与感，在人与人的沟通中得到无尽的乐趣。

记：请问《魔力宝贝》是在什么时候开发的？周期有多长？

齐藤：《魔力宝贝》在1997年便开始策划了，1999年正式立项，整个开发经历了大约2年的时间，在2001年制作完成，并于同年的7月26日正式在日本上市，9月23日也开始在台湾发售了。

记：ENIX同大宇的合作是从什么时候开始的？为什么会选择大宇？

齐藤：这可以说是一种机缘，我们与大宇的接触是在2000年的12月份，在每年一届的韩国电玩展上有了第一次的接触。之后，在2001年1月份台湾举办的电玩展上与大宇有了第二次的接触，双方有了正式合作的意向。

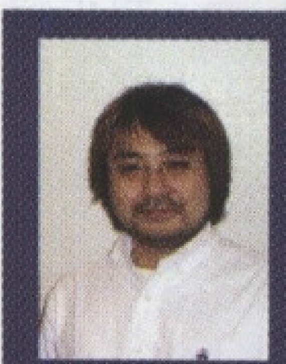
记：对《魔力宝贝》在华语地区所受到的欢迎，您有了解么？

齐藤：当然。我们很重视这个市场。如果有必要，我们甚至可以在游戏中为中国玩家加入长城、故宫等场景。

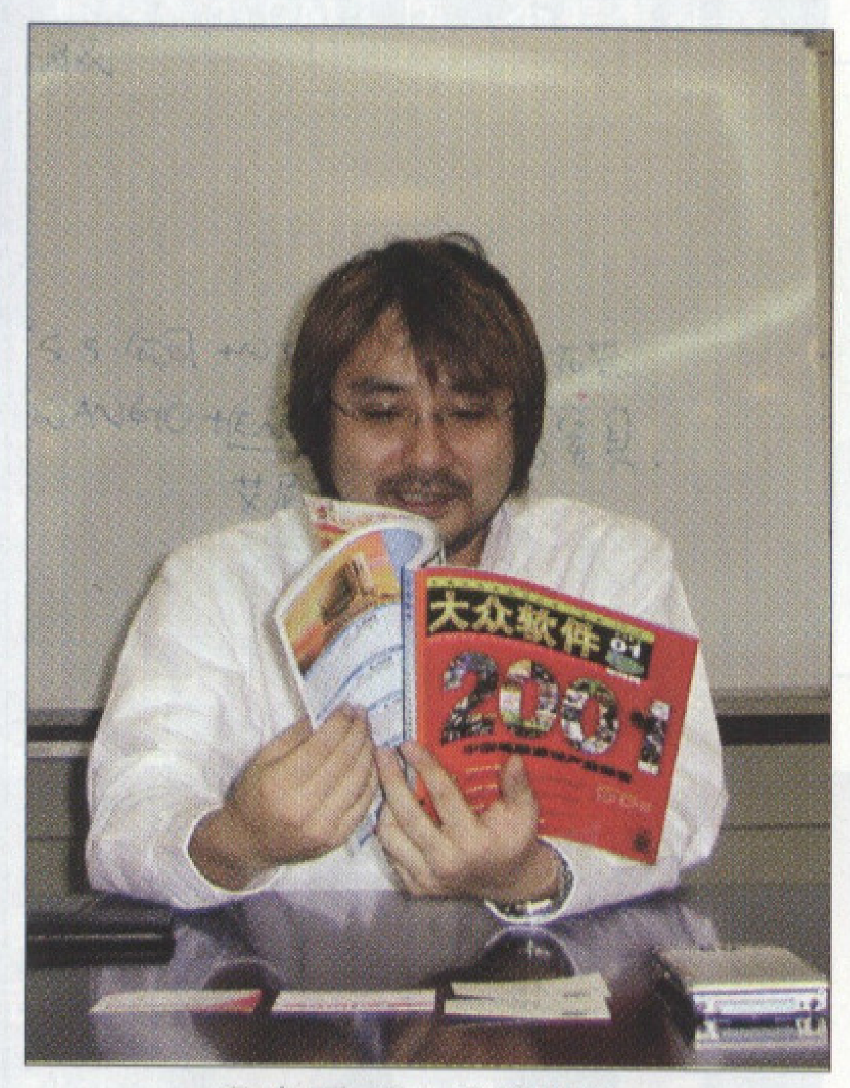
记：请问DWANGO现在有多少人？平均年龄是多少？男女比例如何？

齐藤：全公司有20人，平均年龄在26至27岁之间，女生很少，只有3人，基本都从事美工工作。

记：日本游戏业从业者工作压力是否很大？你们每天大约工作多少小时？



齐腾阳介，ENIX公司游戏制作人，1992年4月入社从事《勇者斗恶龙》周边产品的策划工作。入社至今其参与制作的游戏主要有：
《古墓丽影 III》（Tomb Raider III）（PS版）
《恋爱物语》（Love Story）（PS2版）
《魔力宝贝》（Cross Gate）（PC版）



我也看《大众软件》

齐藤：工作压力确实很大。因为像单机版游戏开发完成后，你的“恶梦”就算结束了。网络游戏则不同，游戏制作完成上市后，紧接着是程序的不断更新、后续产品的开发等，“恶梦”只是刚刚开始（齐藤脸上露出了怪异的笑容）。游戏业在日本属于娱乐行业，这个行业的从业者，工作加班加点是家常便饭，一般都是工作十几个小时，忙的时候24小时回不了家，公司甚至为员工准备了宿舍和洗澡间，让回不了家的员工留宿。

记：你们平时都玩些什么游戏？

齐藤：反正绝不会玩自己公司的游戏（笑）。一般都是在玩其它公司的游戏，玩的过程也是学习的过程。而我爱玩网络游戏。

记：DWANGO继现在的《魔力宝贝》之后，今后还有什么游戏的开发意向？

齐藤：目前该公司主要精力集中在《魔力宝贝》的后续开发上，以后有可能会推出《魔力宝贝》的资料片或是《魔力宝贝2》，现在还未确定。

记：谢谢您接受我们的采访，请您对《大众软件》的读者说一句话。

齐藤：大家好，我是日本ENIX公司的齐藤。《魔力宝贝》，请多指教。

网络游戏在中国









有人说，网络是自“工业革命”以来最为伟大的革命，其影响力之深远，丝毫不逊色于电力以及电话所带来的生产力的提高和对人们生活质量的改善。而网络游戏，根植于这一基础而衍生出的一种新兴交互式娱乐形式，在结合了传统电脑游戏娱乐性的同时，有效地利用了网络资源的优势，更为真实地体现了互动性——玩家面对的不再是冰冷的NPC，商家也有效地杜绝了盗版，投入——收费——续费——再投入，在有效的资金循环利用的基础之上，一种新型的商业模式业已形成，使得更多的网站和游戏代理厂商从中看到了希冀。因此2001年，在国内，网络游戏给游戏厂商带来了更多的曙光，媒体业界也习惯地称2001年为“网络游戏年”。

当然，从某种角度来说，如果对于今天国内网络游戏热的局面进行溯源，恐怕要追寻到早期的文字MUD，《西游记》、《侠客行》、《书剑》、《笑傲江湖》，这些网络文字游戏大多以武侠游戏为背景，练功系统和特有的文字指令方式执行游戏至今仍被老玩家所提及，甚至系统也时常被今天的图形网络游戏开发所借鉴。而第一款真正让早期网络游戏玩家乐此不疲的图形网络游戏则是《网络创世纪》（UO），游戏将中古欧洲的骑士文化用一种特殊的方式表达出来，虽然画面和音效在今天看来已无法和时下流行的网络游戏匹敌，但UO与国内网络游戏的重要地位，是不言而喻的。虽然，在当时，游戏只是以一种非官方的形式而流传着。

今天，如果给网络游戏武断地划分流派也是贸然和含糊的，因为在面对游戏内涵的时候，我们发现几乎所有的网络游戏都在恪守“练功——升级”这一亘古不变的内在机理，而更多的只是外在画风和角色的不同而已。所以，我们把目前国内的图形网络游戏可以大概分为韩流派，以《龙族》、《千年》、《红月》、《倚天》、《传奇》为代表，游戏多数以营造的虚拟世界作为背景，画风也比较阴暗，多数游戏的执行方式也类似于《暗黑破坏神》的A.RPG（动作角色扮演）方式；欧美派以《网络创世纪》、《大法师》为代表，游戏背景也多衍生自西方的奇幻文学；清新休闲派以《石器时代》、《魔力宝贝》为代表，游戏画风清新，在享受惬意的游戏氛围的同时，玩家更多更深入地体验到了游戏系统的广博和庞大，也是目前国内玩家群体最多的游戏类型；原创派《网络三国》、《金庸群侠传》、《万王之王》（以上为中国台湾省开发）、《三国世纪》、《人在江湖》、《侠客行》、《帝国在线》、《第四世界》、《霸业》、《重出江湖》、《大话西游Online》、《不灭传说》（以上为内地开发）国产网络游戏在类型上体现出更多的广泛性，从武侠到策略，从休闲到模拟，体现了游戏题材的多样性。

而即将由《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》等知名经典单机游戏而开发推出的同名在线网络游戏，也令无数国内玩家充满了期盼。我们也欣喜地看到，在欧美和日韩网络游戏垄断早期国内的网络游戏市场之后，国内的游戏厂商也在根据玩家的品味开发出更多适合中国人自己风格的网络游戏产品，为未来网络游戏的市场带来了生机。

时至今日，网络游戏所呈现的也正是一种真正的游戏精神——改变生活、虚拟生活，这些是超乎游戏之外的，游戏并非严肃的生活，在娱乐方式上总企图多一些叛经离道的同时，我们并非提倡作弊和虚伪的人生，不是“大家一起来瞬移”、“我是MM，所以请给我钱”，而是，在更多新兴的虚拟世界中，轻声问一句：“宝贝，今天你魔力了吗？”，这就是全新的网络游戏《魔力宝贝》带给我们的体验。

整体评价

《魔力宝贝》实际上继承了《石器时代》的整个体系结构，但同时又是它的背叛者，它将后者的简单体系复杂化，将一个轻松的办公室游戏改装成为一个真正专业级的网络游戏。

游戏总是反映现实生活的，那么《魔力宝贝》带给我们的是什么呢？

它的社会体系相当庞大，各种职业之间相互制衡、相互补充，庞大的技能体系，可以充分满足玩家的游戏欲望。而其卡通式的画面、简单的操作方式，对于初级玩家和女性玩家依然具有很强的亲和力。它的时代背景决定了它的世界观和角色形象很难有《石器时代》所带给人的强烈冲击力，但是，《魔力宝贝》的这种游戏构架使它可以给所有的参与游戏者以满足，只要你将游戏深入下去，你会在似曾相识的表象下体验到新的感受。

所以，从某种程度上说，《魔力宝贝》又是一个皈依者，一个传统网络游戏的皈依者，在它清新亮丽童话的外表下，是个充满风险、风云变幻的魔法世界。

对于网络游戏做如此规模的专题，这对我们来说也是一种尝试，因为网络游戏和单机游戏有着本质的区别，网络游戏有着更为广泛的内涵和外延，这不是我们这个专题所能涵盖的，游戏……现实……这需要每个人自己去体会。P

编辑点评

CROSS： 这个游戏强调了合作的重要，如果你没有朋友，很难在这个世界里生存。

蓝星： 游戏体系相当完善，但画面不如想象中出色。

上弦月： 《魔力宝贝》真BT，适合女孩子的口味。

风林火山： 易于上手，风格独特，不仅仅适合女孩的口味。

田震： 清新亮丽的风格，为玩家提供了丰富的游戏互动性。

生铁： 标准的网络游戏，庞大的社会体系，但能否普及大众，还需市场的考验。

网络游戏玩家倡议书

1、服从GM管理，积极配合GM工作，不要有乱丢物　品、乱刷屏、影响游戏正常运行等有失公德的行为。

2、遵守游戏规则，不使用非法游戏外挂程序。

3、维护游戏公平性，不用作弊等恶劣手段获益。

4、共同营造良好游戏语言环境，不讲污言秽语、反动言论及带有明显煽动性，有损于国家利益、他人名誉的言词。

5、在为设定的游戏人物起名称时，不要故意使用带有恶意、引起他人反感的词汇。

6、游戏中玩家间应团结协作、互助互爱，不要有恶意PK、以强凌弱、敲诈勒索、欺骗他人、恶语中伤等有损于其他玩家的行为。

7、不要为一己私利非法修改游戏数据、程序及有损于软件著作权。

8、不要利用游戏，从事赌博等违法行为。

9、游戏中多与其他玩家交流、和睦相处，做到与人为善、真诚待人、诚实守信，共同维护正常的游戏秩序。

10、玩游戏要注意劳逸结合、游戏时间应适度，不要疲劳过度影响到身体健康、工作及学习。

总经销：北京晶合时代软件技术有限公司



栏目编辑/记者组/E-mail:news@popsoft.com.cn

■本刊记者 X-Boy

第三波大船要掉头

台湾的老牌游戏企业第三波最近决定在经营方向上作重大转型，其台湾部分将逐渐放弃单机版游戏的业务，而将全部力量投入到网络游戏的运营上。消息传出后，立刻引起各方关注。

日前，第三波台湾公司总经理周谋式特意来到北京召开了一次小型媒体见面会。会上，他表达了公司转型的想法，并回答了记者的提问。

周总表示，直接导致第三波作出转型决定的原因是2001年公司的经营情况。去年一年台湾单机游戏市场亏损达到8.5 亿台币，图书市场也非常不景气。而这两个市场都曾是第三波的重要战略阵地。

针对市场状况，第三波将图书市场逐渐转向教科书的销售上，而单机游戏的渠道、资源和一切经验都转移到大陆市场上来。

周谋式认为，台湾市场如果一年有300款单机游戏，这个市场就会饱和，而在大陆地区一年可以消化700～3000款单机游戏产品。在未来，台湾方面并不完全拒绝单机产品的引进，但必须是有相当市场前景、且严格计算在损益平衡点以上的产品才会引进。

但网络游戏市场也并非风平浪静，第三波此举等于将其主要的筹码投入到一个风险更大、但回报也大的赌注中。

可以看出，第三波此次作出这样重要的转型，固然有其公司发展的个别原因，但也体现出了一种大的趋势，即网络化的浪潮已开始影响游戏行业的发展进程了。



■ 新天地“日本潮”有奖活动正在进行，奖品为每天1台MP3、每周1台PS2、每月1台Xbox。玩家可登录新浪网游民部落http://games.sina.com.cn/zhuanqu/ribenchao/ 参加该活动。加入本次活动的“日本潮”系列游戏共6款，其中包括将于今年1月和2月分别推出的《夜行侦探——零》和《夜行侦探——迷失者》。

■ 北京怡采科技上个月正式成立。该公司首部推出的游戏是以二战为题材的即时战略游戏《War Commander》。另一部具备幽默创意的RTS游戏《猪兔大战》（S.W.I.N.E ）和一部FPS游戏《未来水世界》（AQUANOX）也将于近期推出。

■ 欢乐E派日前正式签下由波兰Lemon Interactive制作的类似《家园》的太空即时战略游戏《末日星河》（Starmageddon），据悉，该游戏中文版将于2002年2月初与英文版全球同时发售。

■ 华义《石器时代2.0——养羊得益包》（豪华版）在京热销。首发当日，许多玩家顶着寒风从7点半开始排队。记者9点到达首发场地时，购买的队伍已高达近200人，其中约1/5为女性玩家，队伍中甚至还有十几名代孩子来买游戏的家长。几名不愿排队的玩家甚至花了300元高价从别人手中买下原价168元的豪华版。1000套游戏在一个半小时内全部售出，让人在冬天的冷风中感到国内游戏市场的一丝春意。



◆数码GAME◆

1:1 和1:4.4

中国台湾《民生报》统计，目前台湾地区所有网络游戏同时在线人数为30万，中国大陆《大众软件》杂志统计，目前大陆地区所有网络游戏同时在线人数也为30万，两者比例为1:1；台湾地区上网人数600万，大陆地区2 650万，两者比例为1:4.4 。大陆网络游戏市场已成为各大游戏公司的必争之地。2002年又将会是一派热闹而惨烈的景象。

1 000倍

2000年我国人均国民生产总值为约800美元；同年，日本任天堂游戏公司收入净利润为8亿美元，员工人均创纯利润约合800 000美元，是我国人均GDP的1 000倍。到目前，世界游戏产业规模仍继续呈扩大趋势。专家预测，电子电脑游戏将成为未来娱乐经济的先锋代表。

■ 光谱信息以三国时代为背景的搞笑大富翁游戏《富甲天下3》本月上市；北京乐乐科技新形态策略网络游戏《霸业》将由原定的1月延期至2月份推出。

■ 世纪雷神将于春节期间代理上市由美国City Frog制作的经济策略游戏《贸易帝国》；该公司日前还签下了韩国即时战略游戏《星际三国》，并预计于今年3月份推出。

2002年第一季度游戏上市表

游戏名称	游戏类型	出品公司
1月份		
魔力宝贝	网络角色扮演	晶合时代
三国志	网络策略	晶合时代
夜行侦探：零	推理冒险	新天地
龙族国战	网络游戏	第三波
洛克人大战	策略战棋	第三波
冰风谷（中文版）	角色扮演	第三波
英雄无敌历代记合集	策略游戏	第三波
冰风谷：寒冬之心（中文版）	角色扮演	第三波
要塞	即时战略	天人互动
百剑	即时战略	天人互动
摩托英豪3	竞速摩托	天人互动
文明Ⅲ（中文版）	策略经营	天人互动
深海霸王	即时战略	天人互动
大家来找×2	休闲益智	娱动工场
时空英豪	动作冒险	娱动工场
横冲直撞	撞车游戏	娱动工场
机神终结者	动作射击	娱动工场
水滴对对碰	益智游戏	娱动工场
兔宝宝时空历险	冒险游戏	娱动工场
碧雪情天	动作角色扮演	世纪雷神
神话3	即时战略	世纪雷神
贸易帝国	即时策略	世纪雷神
欧洲足球联赛	足球模拟	世纪雷神
龙枪英雄传	动作角色扮演	上海依星
星尘物语	角色扮演	上海依星
快乐糕饼店	经营养成	上海依星
魔幻骑士	角色扮演	中青旅创先
战争启示录	即时战略	上海育碧
幽灵行动	第一人称射击	上海育碧
雷曼竞技场	动作游戏	上海育碧
世界足球经理之甲A联赛2001	模拟经营	上海育碧
捍卫雄鹰之IL-2战机	模拟飞行	上海育碧
驱逐舰指挥官	模拟航行	上海育碧
冠军拉力赛	竞速赛车	上海育碧
宠物情缘之我爱狗狗	桌面益智	上海育碧
过山车大亨之快乐天地	模拟经营	上海育碧
2月份		
游戏名称	**游戏类型**	**出品公司**
夜行侦探：迷失者	推理冒险	新天地
博德之门+剑湾传奇（中文版）	角色扮演	第三波
博德之门2（中文版）	角色扮演	第三波
股神大战华尔街	商业模拟	上海育碧
彩虹六号之黑色通缉令	第一人称射击	上海育碧
洛克人危机2	动作冒险	上海育碧
生化危机外传之枪下游魂	动作射击	上海育碧
创世纪战3	角色扮演	上海育碧
可汗：雄霸天下（中文版）	策略游戏	上海育碧
皇家纹章	策略战棋类	娱动工场
三国大决战	射击类	娱动工场
问答也疯狂2	休闲益智	娱动工场
冠军足球经理01-02	足球经营	天人互动
3月份		
游戏名称	**游戏类型**	**出品公司**
格拉苏：巨龙的遗赠	角色扮演	第三波
ZAX：异形猎人	动作游戏	第三波
星际三国	即时战略	世纪雷神
铁路大亨（白金中文版）	模拟经营	世纪雷神
危机最前线2	第一人称射击	中青旅创先
宠物情缘之我爱猫猫	桌面益智	上海育碧
过山车大亨之极限翻转	模拟经营	上海育碧
百战天虫3之立体大作战<暂>	动作游戏	上海育碧
世纪创业<暂>	商业模拟	上海育碧
圣战群英传2	策略战棋	上海育碧
星际原动力	即时战略	上海育碧
新世界足球经理2002	模拟经营	上海育碧
征服：前线战争	即时战略	上海育碧
金融帝国2	模拟经营	上海育碧
魔域帝国（中文版）	即时战略	上海育碧
猎杀潜航2（中文版）	模拟潜艇	上海育碧
永远的毁灭公爵	第一人称射击	天人互动
丁丁历险记	动作冒险	天人互动
奇迹时代2	动作冒险	天人互动



我是风林火山，请多指教！



X-Boy就是我，哇哈哈哈……

晶合时评

■本刊记者 X-Boy

终于把《新仙剑奇侠传》像完成使命似地通关了，但高三毕业时玩“仙剑”的那份感动却怎么使劲也找不回来。可能是因为背负着“要对得起仙剑”的包袱在玩这个游戏，所以觉得玩游戏的整个星期倒像是在“自虐”。只是在结尾灵儿飞向拜月教主的一刹那，我的心头才有一怔的感觉。

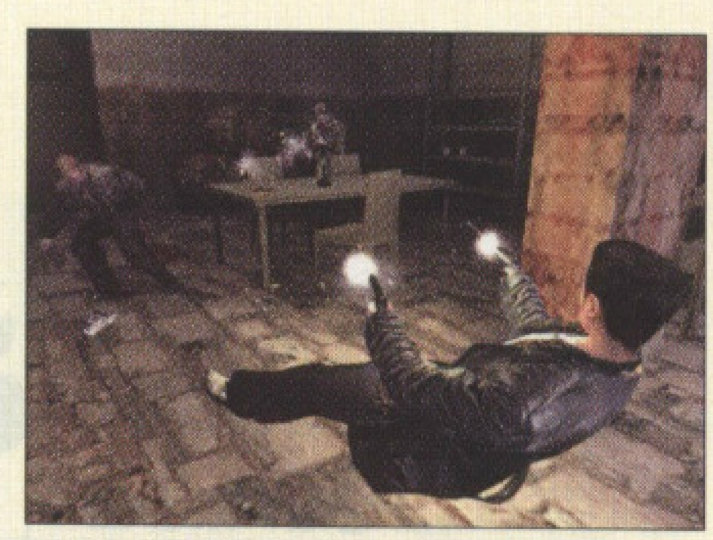
我向来讨厌“炒冷饭”行为，认为这是游戏公司利用玩家感情的抢钱工具。但每次我的感情却都被成功“利用”——“98柔情篇”如此，《新仙剑奇侠传》又是一样。但让我幸灾乐祸的是，国内居然还有十多万和我一样买了正版的死忠玩家。所以，依X-Boy愚见，“冷饭”市场依然可观，只要游戏公司能厚得下这份脸皮。Square就做到了，1990年任天堂红白机上的《最终幻想4》（那时候好像叫“太空战士4”）重新制作成PlayStation版居然在三周内卖出了100万套（Square：我脸皮厚，你们尽管拿钱往我脸上砸！）。若非如此，西山居也不会出《新剑侠情缘》了。

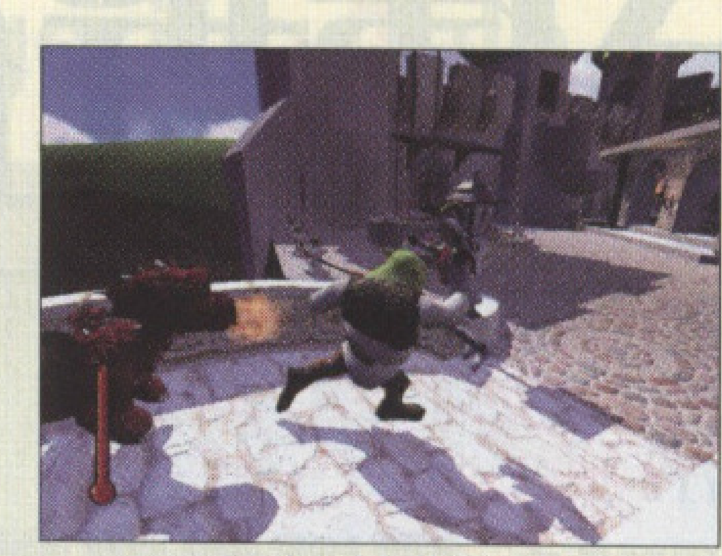
《新剑侠情缘》的上市让金山大张旗鼓了一番，又是抽奖又是狂欢，最近还正筹备将《剑侠情缘》拍成电视剧。X-Boy从金山方面得到确切消息：预计为30集的该剧近期将完成所有剧本的编写，并准备于2003年春节期间播映。多元化是目前国际娱乐业发展的主流形式，游戏与电影间的互相改编是最好的例子。拍成电影的游戏不少，改编成游戏的电影更是多不可数：Disney的《怪物公司》和Dreamworks的《怪物史莱克》两部动画大片相继制成游戏；继《哈里·波特》之后，耗资3亿美元的好莱坞史诗电影《魔戒三部曲之魔戒现身》也将于影片上映后推出游戏版。《剑侠情缘》拍成电视剧是国产游戏迈出多元化、向国际学习的新一步，而且也很符合中国国情（生铁：这个理由耐人寻味……）。

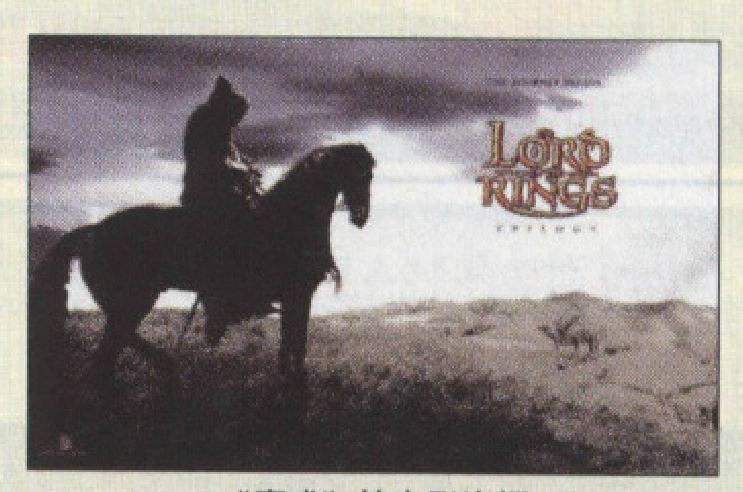
在上月闭幕的韩国WCG大赛上，我们的玩家大出风头：中国选手在《星际争霸——母巢之战》和FIFA 2001两个项目上获团体冠军，总成绩列奖牌榜第二，中国人的聪明才智再一次得到证明。但X-Boy想，如果这成绩让“家长老师同志们”听到的话，估计就两种反应：一、“游戏玩得好能当饭吃？”“玩游戏能上清华北大？”二、“哎，这些孩子要是学习这么用心该有多好。”要是大众对游戏的观念不转变，中国的游戏职业化永远只能是一句空话。

TV Game方面，Xbox和GameCube成了两个月来游戏界的国际明星，新作频出，玩家趋之若鹜。新世代游戏主机的机能和最新电脑硬件性能上的接近，决定了新游戏的多机种出击，与PC间的移植成为可能。游戏公司自然乐此不彼——《英雄本色》、《合金装备》等诸多大作均是横跨多种游戏平台；转型为纯软件商的SEGA往PC上移植游戏的速度明显加快：《梦幻之星online》、《百剑》……在街机厅大受欢迎的《疯狂计程车》不久也将“开到PC上”。如果Square不是因为《最终幻想电影版》的惨败而被SONY牵制，《最终幻想XI》肯定能登陆Xbox和PC。但是现在，和世界各地玩家一起玩FF XI真成了PC玩家们的“最终幻想”。

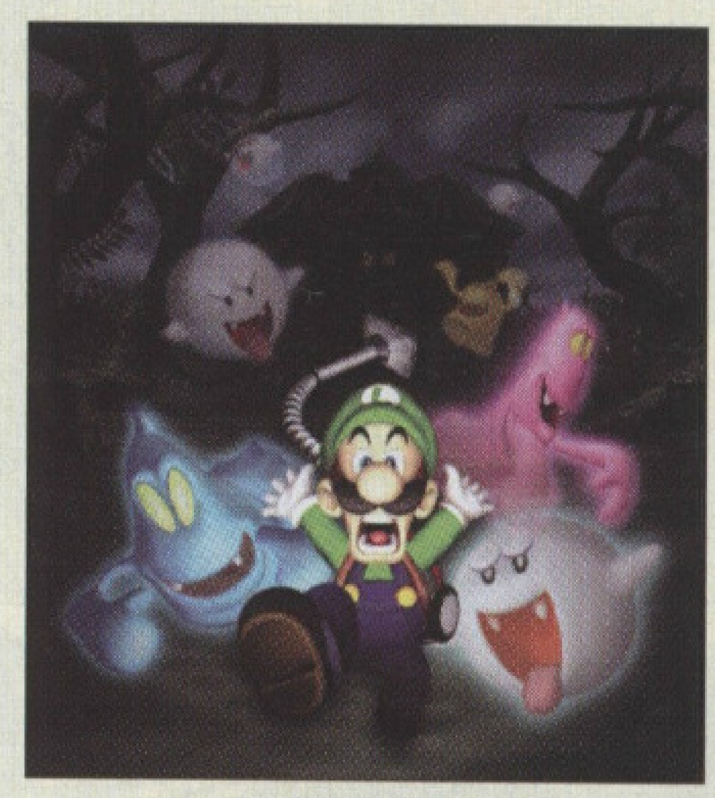
还有更多更新鲜有趣的内容，请各位读者继续关注下一期的“晶合时评”。


画面令PC版汗颜的Xbox版《英雄本色》


“‘史莱克’快跑！”



《魔戒》的电影海报


GameCube游戏《路奇的鬼屋》

◆第9艺术◆

在CS（反恐精英）里，你还可以发现，语言已经成为一种武器，在MUD里，咒骂也是一种对抗。

——“泥巴”帝国的“摇头玩” 《新周刊》

如今的网络游戏里充斥着玩家们越来越多的脏话——被欺骗后、被PK后、被“爆头”后，统统骂之而后快。这样的游戏环境，你会喜欢吗？

游戏只是个死物，让它承担责任，其实就是人类在推卸责任。这就好像我们滑倒了，把过错推到地板身上，却不检讨自己的不小心一样，缺乏责任感而且无能。

——游戏：让冷酷战争变得格外温情 《国际金融报》

美国“9.11恐怖事件”之后，一些媒体将矛头指到微软《模拟飞行》等游戏身上，指责这些游戏为歹徒变相提供了练习工具。文章作者对该观点提出反对意见。



金庸群侠传Online 决战光明顶

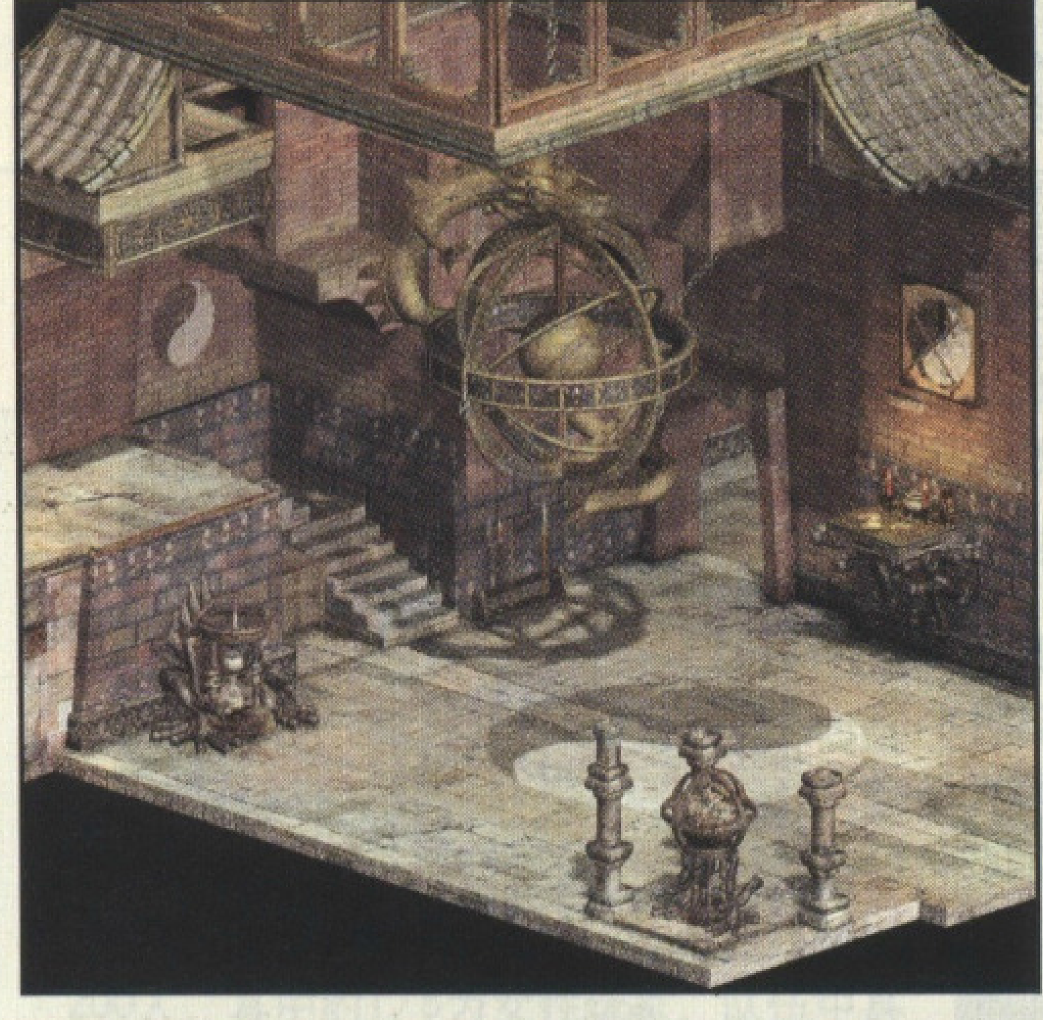
■北京 筠渤

类型：网络RPG
制作：智冠
发行：智冠
编辑期待度：
终于等到这一天，终于可以称霸武林……别砍我啊~~~~~~~~

在智冠成功推出《金庸群侠传Online》的前几个资料片后，《决战光明顶》也将出炉。

这一次的《决战光明顶》，不但增加了毒术、医术的新功能和新设计，各门派的轻功身法也将以崭新的面貌与大家见面。不但如此，在武学蹊径中独树一帜的暗器功夫也会出现其中。

随着游戏内容的扩充，整个金庸世界的版图也比前作更加庞大，这次的地图将包含西域的大片领土，其中包括本游戏的主打对象——光明顶。另外还有昆仑山、蝴蝶谷和绿柳山庄等新场景的加入。玩家虽然不能拜在明教与昆仑派这两大门派之下为徒，但是可通过丰富的任务而得到学习两大门派绝世武功的机会。而且，人尽皆知的倚天剑和屠龙刀也在此重出江湖，想要成为武林至尊、统领江湖吗？那可要好好做一番准备了。



游戏的内容将会针对内功和轻功的功能作出重大的突破，开创新形态的内功、轻功与暗器系统。不同的内功除提升武功外，还可提升不同的属性数值。在轻功方面，不同的轻功也会影响对战中的移动速度、躲避敌人攻击和逃跑成功的几率。暗器的加入使得游戏更加精彩纷呈，同时也增加了游戏的趣味性和真实感。暗器在战场上主要发挥长距离攻击的优势，相信会得到玩家的喜爱。

在这里尤其想向大家介绍《决战光明顶》中将会出现的两种武功绝学。相信“乾坤大挪移”在武林中是无人不晓、无人不知的，此套武功原本从波斯西传而来，后来成为中土明教的护教神功，其根本道理是先求激发自身潜力，然后牵引挪移敌劲，表面看来并不如何奥妙，但其中变化神奇，却是匪夷所思。总归它的秘诀，就在于运劲用力的千万种巧妙法门，根本的道理就如前面所述，在于发挥每个人与生俱来的潜力。而练这门心法的凶险之处在于运劲的法门无比复杂巧妙，倘若练功者无雄浑内力与之相辅相成，稍一不慎便非常容易走火入魔，所以玩家欲修炼时需要具备较高的内功心法等级，才能展现它的妙用，不论对方武功如何高强，也能够以静制动，让自己不受到任何伤害。



再者就是人人称妙的“九阳神功”。九阳神功是武林中失传已久的深奥武功，源出自武林秘籍《九阳真经》。相传九阳真经为达摩祖师远从印度所传来，最初只是锻炼身心的一套练习招式，后来生异衍化而成的一套精绝奥妙的无上心法。九阳神功这门功夫广博精深，使武林中人个个趋之若鹜。

浑厚的心法内功是学习绝世武功的基本条件之一，《决战光明顶》中大幅度地强化了内功心法的功能，让玩家亲身领会这些绝学，如果能够善用以上两种功夫，那么光明顶将是你一人的天下。

不灭的传说

■北京 尼尼

Lingering Tale

类型：网络RPG
制作：卓越数码
发行：卓越数码
编辑期待度：❤❤❤◗□
仅从目前我们得到的截图来看，是值得期待一下的。



古老的传说一直流传至今，一向代表光明力量的人类与黑暗势力魔族的战争早已分出胜负，而败寇魔族则因此被封于地下，饱受不见天日之苦。300年前发生在诺星汉古大陆上的恶战一直为后人所津津乐道，更是街头诗人最好的传唱素材。这个不灭的传说，也树立了人们心目中最崇高的形象——骑士。

为了官方歌剧顺利演出而被修改过的《诺星汉战记》将300年前的战事失真地上演并为人们所接受，精灵和矮人因此遭到了人们的厌恶和唾弃。“不，这不是真正的诺星汉史诗！”一个声音说。300年前到底发生了什么，似乎后人再也无从得知，不过《不灭的传说》将带你步入真相……



虽然游戏取材于西方奇幻小说，但《不灭的传说》（Lingering Tale）却完全是由国内公司一手制作完成的，游戏以虚拟的历史为背景，将玩家带入一个略带神秘却真实的多人网络游戏之中。

游戏设计了3个种族：人类、精灵和矮人，他们分别担当4种角色，即渴望成为圣骑士的人类剑士、试图修订失落的诺星汉古卷的吟游歌手、具有魔法天赋的流浪精灵和寻找地下黑暗力量的矮人战士。除了少数有种族限制的技能外，4种角色可以学习游戏提供的大部分技能。





作为一个玩家，你可以加入人类和妖精的任何一方。你可以选择成为人类，帮助人类完成去除黑暗、统一宗教的梦想；也可以选择成为妖精，同人类一起阻止地下生物完成复活邪神、统治世界的愿望。还可以在游戏中处于中立位置，帮助几大种族的和解。

游戏同时提供了丰富的道具：武器、装备、药剂、卷轴和宝石系列。这些道具在你的冒险旅程和转职中都起到非常重要的作用。

游戏同时也设计出了很多赋有新意的任务，如作为工作系统而存在的怪物计划、大闹驯奴场、智捉盗贼以及同样作为工作系统而存在的雇佣兵军团等，令玩家的旅途处处充满着惊险和惊喜。





既然取材于西方文化，当然游戏的背景画面也具有浓郁的欧美风格，虽然是由国内公司制作的，但是无论是人物还是建筑都非常考究精美，动感十足，丝毫不会给人以脱离真实的感觉。

游戏的设定也是参照了国内玩家们熟知的《暗黑破坏神》以及《魔法门》系列的操作系统，相信对大多数玩家来说都可以轻易上手。

“诺星汉”是一种古精灵语中“天空闪耀”的意思，只有亲眼看到诺星汉大陆上闪耀的夜空，你才能够体会那《不灭的传说》。P

永无宁日

■四川 小鸡快跑

Semper Fi









类型：战棋
制作：Interactive Magic
发行：晶合互动
编辑期待度：♥♥♥■■

现在恐怕大多数人都在关注着真实世界里的战争局势而没有把更多时间放在这个没有太多亮点的游戏里。

《永无宁日》是一款和《装甲元帅》、《近距离作战》等相似的战棋策略类游戏，以现代战场为背景，展现了一场虚构的美国与其敌人之间的战争。

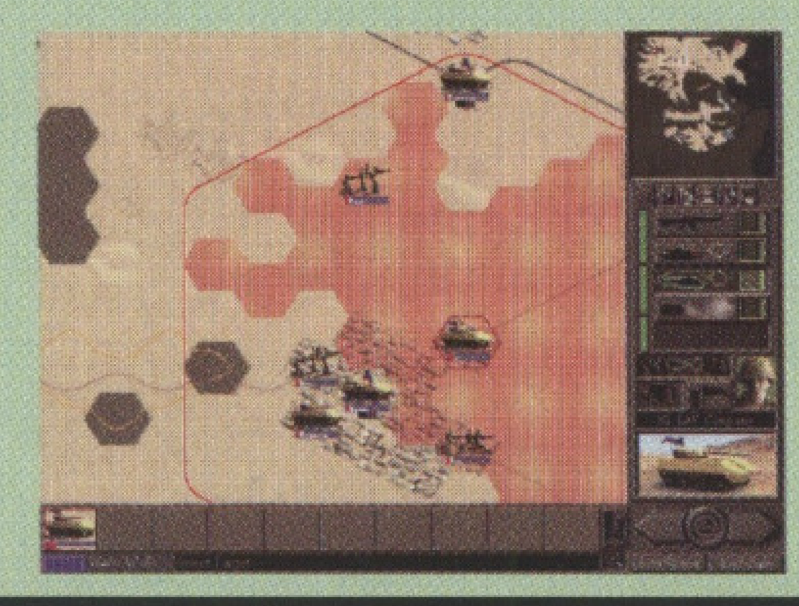
在过去的200年里美国海军陆战队肩负着重要的使命，保卫海军的舰艇防止任何可能的破坏和袭击，在全世界的范围内作为一支两栖攻击部队完成任何任务，而在今天这个纷繁混乱的世界海军陆战队发挥着更大的作用，这款《永无宁日》正是忠实地再现了海军陆战队在战斗中的表现。

为了游戏在各个细节上能够精确地反映现实世界，游戏制作公司放弃了现时流行的4EX模式而回归到以前《大战略》一样的六角格。在战场上的每一个标准距离相当于现实世界中的300米，而每个回合约等于现实时间的7分钟。并且在回合方式上也放弃了那种你走完了我再走的模式，而是改用了一种被称为动作状态系统的方式，即综合判断一支部队的士气、准备程度以及侦察状况来决定其行动顺序和动作次数的方式。

在游戏的战斗部分，《永无宁日》做得相当不错。部队的士气、火力的强度、弹药的数量以及指挥官的领导能力都会对战局产生重要的影响，并且游戏者还可以使用不同的战术来更快地达成目标，如突袭、快速机动到敌人的侧翼发起进攻等。

在剧情方面游戏设计了一个假想的世界。在这个世界里，游戏者将指挥部队进行3次大型战役和15个独立的战斗任务，这些虚构的战场包括中东、古巴、朝鲜半岛和波斯尼亚。

游戏的人工智能做得很有特点，电脑控制的部队会从游戏者防守薄弱的地区发起进攻，而一旦它发现进攻无效便会迅速撤退。当游戏者以为有机可乘追过去时，却会发现电脑早已准备了更强大的部队在等待来访者。游戏还提供了一个非常好的人工智能编辑器，它可以实现游戏者的所有想法，这使人工智能更像一个有生命的人。游戏还提供了很好的剧情设计器，它能让游戏者创造属于自己的战役。P





前线地带

猪兔大战

S.W.I.N.E.

■游侠创作室 飞雷

类型：即时策略
制作：Channel 42
发行：怡采科技
编辑期待度：

将即时策略的气氛轻松化，将造型设计得如此有趣，不失为一条妙计。



在动物世界中除了猫狗大战外，野猪和兔子也经常打架，《猪兔大战》这一即时策略游戏讲的就是后者之间的战争。玩家将要帮助爱好和平的兔子组成游击队对抗野猪的侵略，并完成一系列任务来拯救兔子的家园。大家一定知道“披着羊皮的狼”吧，那披着猪皮的战车见过吗，披着兔皮的飞机呢？当然这里的“小兔”与“野猪”不是真正的动物，而是代表两个不同立场的阵营。野猪就是高攻击力的代表，所以野猪的战车可以用来不断地扩张自己的领地。魔高一尺道高一丈，兔子竖着又长又大的耳朵生产出了兔子战机，凭借高灵敏度面对野猪突如其来的攻击也可以作出及时的反应，并与野猪周旋。但野猪的天性贪婪，还是经常想办法找碴来抢兔子的地盘，于是一场领土之争就此展开。

本作的单人模式中共有15个独立任务。虽然钱不是万能的，但没钱是万万不能的，在游戏中也是一样。进入游戏后，玩家可以用钱购买各种作战单位，而且每个作战单位还可以用钱来升级。只要你有钱就可以大量地招募强大的军队。每个任务后也都会有奖金，而每个新任务都需要一定的金钱才能开放，所以要减少不必要的支出，大力增加收入，这样才能有高利润。当然，如果对损坏了的作战单位进行修理，也可以节省很多钱。

由于运用“兔子”和“野猪”来代表两个不同立场的阵营，所以本作中的角色都显得非常轻松活泼，而整个游戏却是利用标准的即时策略引擎制作，丝毫也不马虎。通过运用3D技术，玩家可以看到一幅幅逼真的切割画面。事先绘制的过场动画中除了幽默感十足外，还有滑稽的人物角色，而野猪和兔子的对话又常常使玩家捧腹大笑。

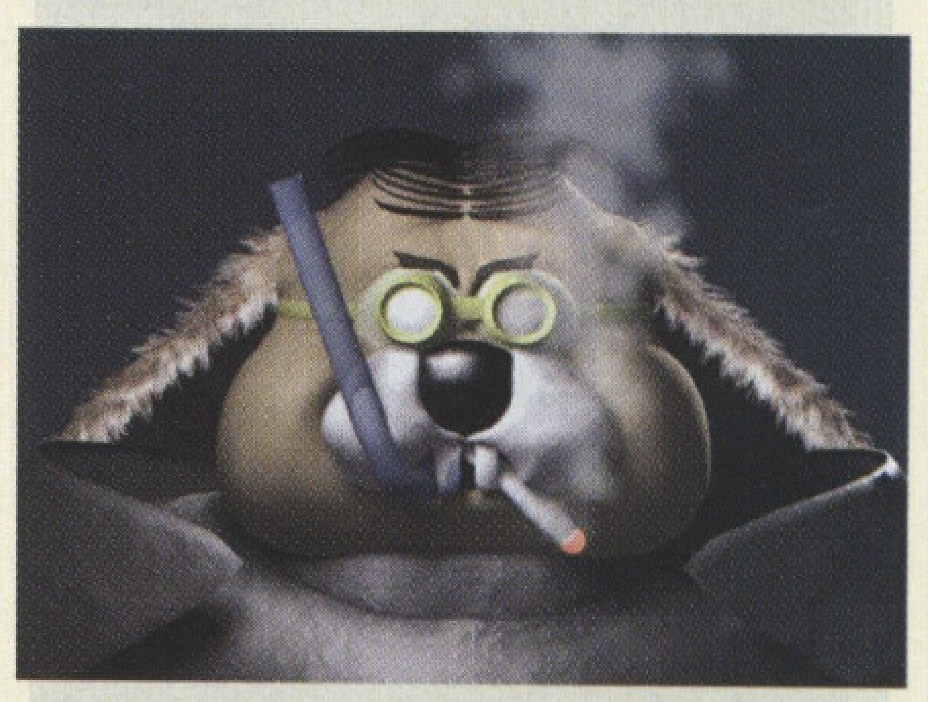
各种飞机、战车的轰隆声贯穿在整款游戏的背景中，使得游戏背景也变得分外真实。另外每关都有独立制作的完整地形，玩家可以看到很多移动的作战单位。这些单位不仅可以翻山越岭，有的甚至还可以悬浮在半空中，而且仿真的气候也不再是点缀，还能起到左右战局的作用。



当玩家玩腻了单人模式后，接下来的10个多人模式允许大家在作战地图上进行联机作战。每个战场的作战模式各不相同，诸如死亡竞赛、夺旗模式和摧毁敌军总部的多人模式。





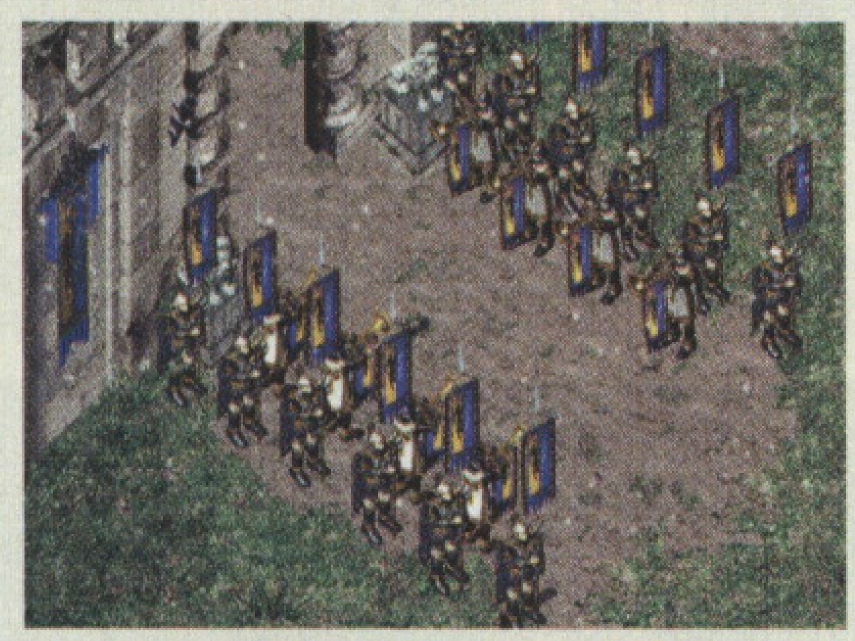




游戏试炼场

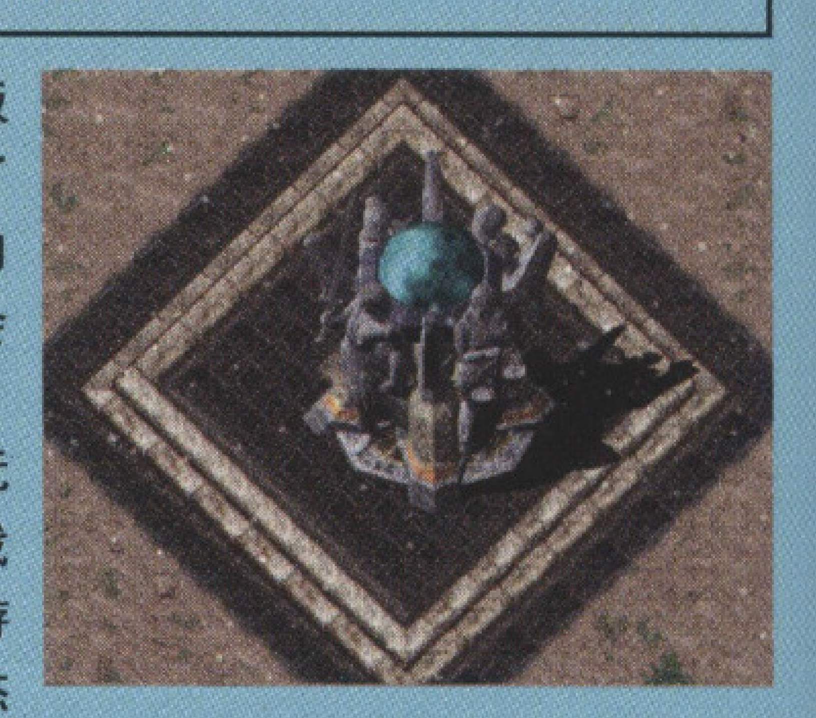
龙族 决战天下
Dragon Raja

■北京 ana




类型：网络RPG
制作：esofnet
发行：第三波戏谷
编辑期待度：
新版本的《龙族》的确有所突破。



近期将要发行《龙族》的最新版本V 0.69《决战天下》中正式引入了国战、转职、新手引导等全新内容，并改进了原有的竞技场和公会系统，这样使得0.69版本的《龙族》对于玩家更具吸引力，游戏的可玩性也大幅提升。尤其是加入了国战系统，为玩家提供了一种全新的游戏方式。游戏中固定了拜索斯和杰彭两个国家的玩家在一个特定的时间分别组成军队进行较量，而第三国伊斯将饰演打抱不平的角色去帮助力量较弱的一方，胜方不但享受胜利所带来的喜悦和荣耀，还要拥有战场地图中的特殊资源，至于败家的下场相信大家也都很清楚了。

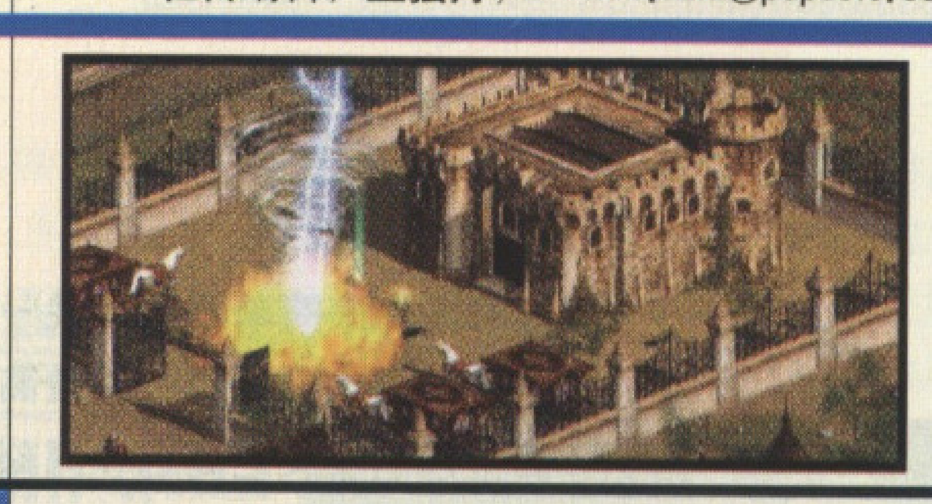
为了新玩家能够轻松上手，新版本推出了新手引导系统，即使没有接触过《龙族》前几个版本的玩家也不会手忙脚乱。

国战系统是游戏的新亮点之一，而且这个系统的规模也十分庞大。在拜索斯、杰彭、伊斯这三个国家的交接地特别加入了平原、山丘、海岛地形的国战地图。这些地图一样设计详尽精致，可以看到桥梁、山坡、城墙等，地形对战事也有一定的影响，同时也增加了游戏的真实感。

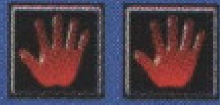
当然一场国家与国家之间的战争也不是随便就可以打的，这要通过全国人民的投票来决定。如果拜索斯和杰彭国中的任一国家的多数玩家通过宣战决定，那么才会向敌国宣战。宣战之后，防御国有限定时间来准备物资和人员编队，战斗在双方决定的三张国战地图中的任意一张中进行。在固定时间内打破对方的结界石和守护石就算获得胜利，获胜国的参战者还会增加Fame值。战胜国可以暂时拥有此地图和地图上的特有资源，战胜国玩家可在非战争时段自由进出该地图，该地图拥有特别的资源，可制作特别物品。值得一提的是，国战进行时游戏界面将会有所改变，以12人为一组进行团队活动，同一组的人会在同一画面，不能移动到共同画面的外面。伊斯国在国战时可以任意派兵到任何一国，但是当拜索斯或杰彭两国中任一方拥有全部3张国战地图时，伊斯就会自动和弱势国家结盟夺回地图，以维持两国的平衡状态。

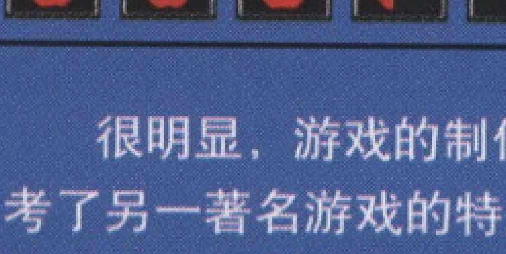
除此之外，在《决战天下》中还进一步突出了转职系统，设定了双重职业转职系统，当玩家在99级之前以积累经验值的方式升级，而在99级以后就必须要在国家战争或是武斗大会中获取一定的积分来升级，而且还必须完成特定的任务才能正式升到100级，之后就可以选择第二职业了。

帝国在线



Empires Online

类型：网络RPG
制作：盘古软件
发行：实达铭泰
系统配置要求：PⅡ 233、64MB、Windows 9X/Me/2000
编辑推荐度：



很明显，游戏的制作公司在这款多人联线中大量参考了另一著名游戏的特点，尤其是游戏Age of Empires中文化历史等背景，在《帝国在线》中开辟了北欧、日本、希腊等地120余座城市，重现了中古世纪的人文风貌。在背景贴图、游戏画面方面基本没有太多可以指责之处，的确是做到了精美逼真，宏伟的游戏声场景将玩家很快带入游戏之中。

游戏的职业设定分为以下几种：忍者、贵族、光明法师、黑暗法师、武士、武术家、异人、摔跤手。他们分别有各自擅长的武器和技艺，其中异人可能大家不太了解，其实只不过是弓箭手的另一种称呼罢了。

游戏的界面和操作系统、升级方法都是网络玩家所熟知的。玩家所做的每件事都会消耗体力，若体力降为0时则无法再做任何工作；而被他人攻击时会降生命值，当生命值降为0时玩家将死亡。不过体力可以通过吃东西来补充，休息也能慢慢补充体力；而药物则可补充生命值、法力值。而且当玩家需要查看其他玩家或施放魔法时要消耗魔法值，降到0时也同时失去此能力。

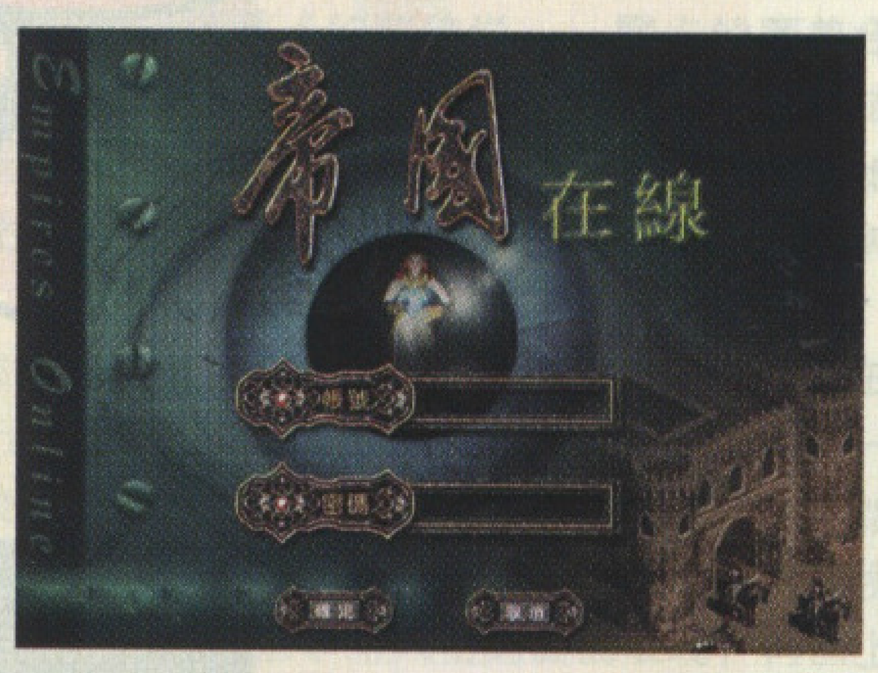
游戏中制定了易容术和兽化两项功能，达到要求后可以根据玩家要求幻化成人、动物甚至是妖怪，所以在游戏里偶尔会出现鸡狗成群、虎狼相拥的场景。

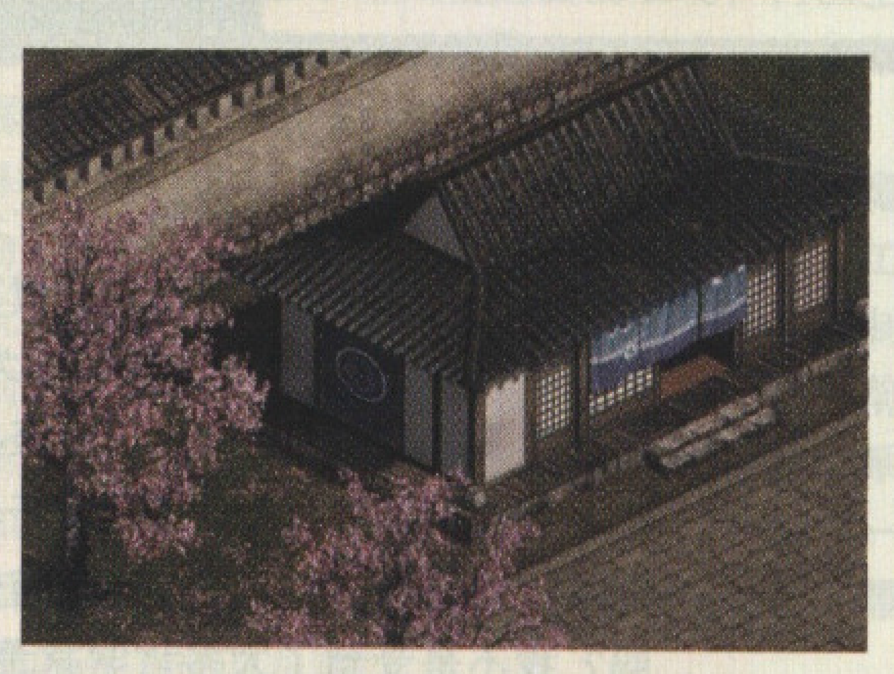
战斗的区域也扩大到海上，在这里组队的重要性得到更进一步的发挥，想要完成游戏中的寻宝任务恐怕非一人之力所能为，组建商队找到合伙人会令你事半功倍。

在游戏中，玩家被分成“三类九等”，如果你做了坏事遭到NPC的追杀而成为通缉犯，名字就变为红色；如果你有幸受到光明法师的祝福，那么就会在头顶上显现出一个亮黄色的圆环；如果是淡青色，那么恭喜你，你已经被人用黑暗法术诅咒了，如此等等不一而足，所以玩家要分清那些标志，同时仔细防范。

游戏最大的优点是容易上手，任何一个玩过类如UO的玩家都可以轻松上路，不过，这恐怕也是该作最大的缺点之一。因为它顶多算是一部平庸之作，没有自己的特色，欧美的许多大作在当地颇受好评，然而在国内却是叫好不叫座的原因之一就是如此，也许操作系统、游戏画面、连线速度等设计都不错，但是它没有属于自己的特色，甚至用另一个游戏也可以代替它带给你的乐趣，那么这个作品恐怕也不能说是成功的吧。P









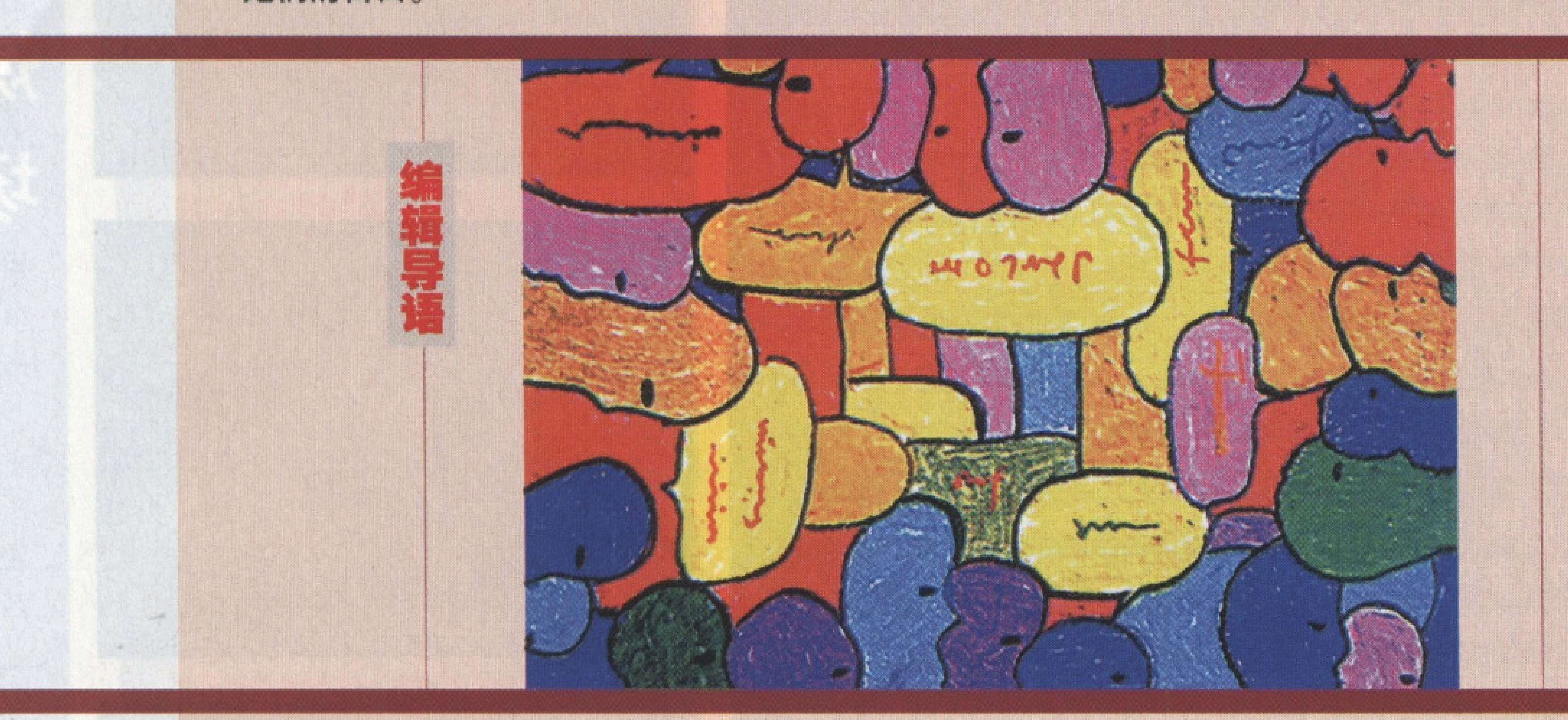


游戏试炼场

用善恶好坏来简单甄别游戏一定是武断的，这与现实人生的情况也是相同的。对于一款游戏而言，玩家的快乐也许才是一种最高标准的哲学。在人们的普遍观念中，追求游戏过程中的快感往往高于道德主题的意义之高远和深刻，虽然米兰·昆德拉也曾经在笔下善意地提醒人们，在错失某一过程后，于是"把美在生活中应占的地位给剥夺得干干净净"。

有一天，我问一个熟识的朋友："作为一个时尚的女性，你最喜爱的电脑游戏是什么？"她回答："是《暗黑破坏神Ⅱ》"。我感到相当惊异，我以为一个以渲染恐怖、怪物的光怪陆离的世界和阴霾画面组成的游戏怎么会成为"最适合女性玩家的游戏？"，或者说如何能从唯美派的女性眼光中的世界里讨得一席之地，虽然这是一个非常出色的游戏。她说："在黑暗的迷宫里行走，满足了逛街欲；偶尔还能找寻到好的装备，进行交易，满足了购物欲，这也许是女性通过现实在游戏世界中得到的论证"。我无意否定，我猜想，她是从另一个角度来看游戏，或者说，她有着在刻意粉碎崇高的嫌疑，游戏提供的虚拟世界是相同的，但各自的体验却不尽相同，因为喜爱游戏同样也是她们的自由。

编辑导语



有的时候，我也在想，为什么会有越来越多的诸如《地下城守护者》、《黑与白》之类并非弘扬善意道德主题的游戏在吸引着我们的眼球，甚至你不能因为我只完整地玩过一次《仙剑》，那还是在DOS 6.22的时代；或者因为我从没因为那些所谓的人与兽、三角恋而悲情地流过眼泪，而嘲笑我对于某些游戏的麻木。甚至在若干年之前，作为学生的我也时常天真地想，李逍遥长得可真像传说中的店小二啊；后来在若干年后，多数人奉之为经典之时，我又在想，如果现实的人生中，李逍遥安静地做一个店小二，又有什么不快乐的呢？难道一定要成为英雄或者得到地位才能快意人生吗？我不是受到了太多哲学家荒谬逻辑的影响，是平凡朴素的人生哲学比形而上学更有意义。当然，我无意否定《仙剑》是一个异常出色的游戏。可能是受到了太多人的认可，于是我总小心地与之保持距离。

看过几次被多数人奉为解构主义典范之作的电影《大话西游》，不知道怎么回事，我只记住了至尊宝的一句话——他说：谁说我斗鸡眼？我只是把视线集中在一点以改变我以往对事物的看法罢了。

当然，从另一个角度看游戏，不管游戏是不是被解构了，同样也是我们的自由。

田震
tianzhen@popsoft.com.cn

幻翼传说

露卡的魔兽合成教室

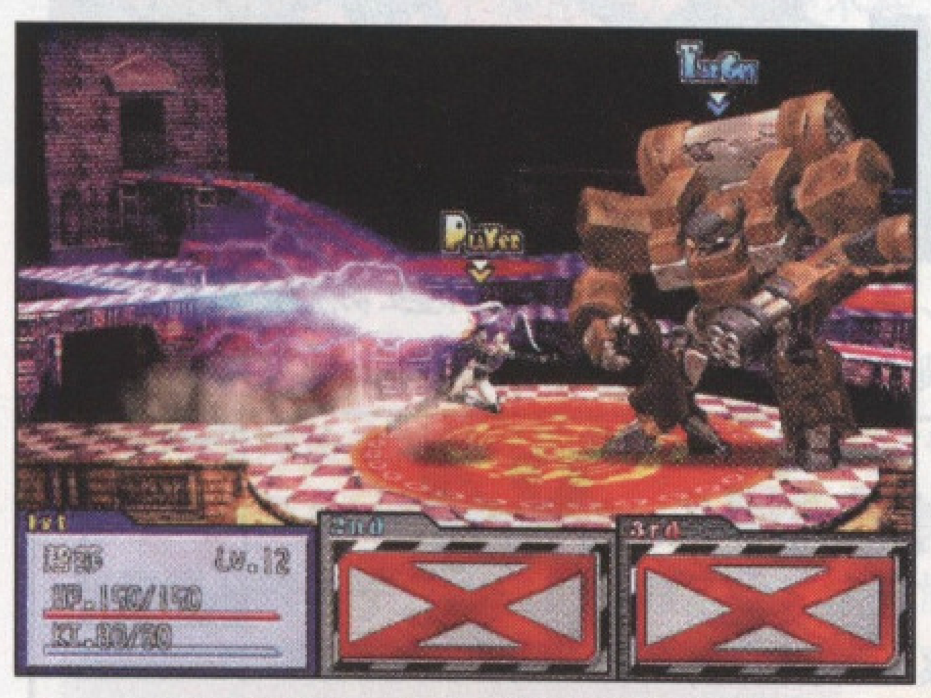
■本刊特约作者：游侠创作室 ALI



风色幻想，一种美丽的幻想，就如窥视苍穹而追忆往昔。此时的心在起航，飘动的思绪总是希望能够审视自己心灵，猎取生命的点滴。所有的玩家都不会忘记弘煜科技曾经带给我们的出色的《风色幻想》系列，《魔导圣战之风色幻想》以及《风色幻想SP之封神之刻》在当年游戏界造成的震撼至今记忆犹新。游戏中那种学习日本卡通的画风加上中国式水彩的处理，以及带有浓重RPG风格的SLG类型，给以后的很多国产PC游戏带来了启发。



主人公露卡登场



类似于横版街机的即时战斗方式



魔兽的菜单系统

近日，《风色幻想》系列再出新作，正是《幻翼传说——露卡的魔兽合成教室》。从游戏名称上看就可以知道，弘煜科技将近几年来风行一时的宠物养成引进到《风色幻想》系列中。不过让所有玩家感到吃惊的是，这次他们居然彻底地抛弃了他们非常擅长并已经取得很大成功的SLG模式，《幻翼传说》居然是一款纯正的RPG游戏。

可以说，《幻翼传说》的由来，其经历本身就像一个传奇故事。还记得在1999年《风色幻想SP之封神之刻》发行上市不久，弘煜科技就曾公布了他们的下一个游戏计划，正是名为"露卡的魔兽教室"，而后该作品就如烟一般地消失，留给了玩家许多疑惑和猜测。而在2001年初之时，细心的玩家又看到了弘煜科技对外发表了一款名为《幻翼传说》的作品。这款有着暖色系华丽风格的画面表现，再加上充满动作要素的紧凑战斗系统之角色扮演游戏，一露脸果然就聚集了许多玩家的期待目光。而更为奇怪的是，它的副标题竟然就是"露卡的魔兽教室"！

其实，真正的原因是：弘煜科技几乎研制了一年的原来名为"露卡的魔兽教室"的游戏，因为其办公大楼失窃，所有的游戏资料一时间全数消失。就在工作人员心灰意冷的同时，有感于众多玩家的热切期盼，再加上游戏人的使命感，制作小组在三天三夜的讨论后决定从无到有，重新再造露卡的魔兽教室，并改良之前作品的缺点，再加入更多崭新的剧情要素与战斗要素。最重要的是，他们将游戏系统定位于纯RPG游戏上，而彻底抛弃SLG类型。于是，这款重新以《幻翼传说——露卡的魔兽合成教室》为名的不死鸟级游戏出现，几乎完全舍弃了当年《风色幻想》系列的全部特征，而代之以全新的画风加全新的系统！

或许游戏的成功与全面抛弃前作风格非常有关，虽然是游戏公司因为游戏资料的丢失而不得以为之，却没想到赛翁失马之后，带给玩家的是一个意外的惊喜！其实游戏的整体画风与以前的两个作品没有很大的区别，唯一可说的可能就是人物的3D化处理上了。其实这种3D化还是假3D，不过是2D与3D交替并用的绘图技术。而在游戏中最让人印象深刻的不是游戏公司所宣扬的3D化场景，而是那简简单单的卡通人物，不禁让人感到心情舒畅。《风色幻想》系列的人物写真一向是不错的，在对话时的人物图像改回了唯美的2D画，这样用真实、自然来描绘恰是最好不过的了。

意外的惊喜其实是在于整个游戏系统上的改变，而并非是画风的改变。也许很多SLG爱好者会感慨昨日不再，但是对于现今大部分玩家来说，RPG才是他们最喜欢的。在游戏中，笔者感触最深的就是魔兽养成系统。近几年来，一些养成类游戏

的风行一时，使得很多游戏都引进了养成系统。深入一想，所谓养成系统，其实就属于RPG游戏的一个很大的特征。老实说，养成类型就是RPG，只是因为养成系统引入了更多的人物特点，并加以个性化，所以才特别强调“养成”。我们还记得在著名的《天之痕》中也有一个小精灵的养成；在著名的网络游戏《石器时代》中，大家最关心的其实是自己的宠物如何如何；更有趣的是，笔者最近喜欢看的一些奇幻小说中，关于护身兽的描写几乎成了潮流。这就不得不承认，养成系统尤其对于RPG游戏来说，确实是点睛之作。

让我们回头来看看《幻翼传说》中的所谓魔兽养成是怎么回事吧。首先就是魔兽捕抓：其实很简单，就像以前的《轩辕剑》里的炼妖壶一样，把和你对战的小魔兽先重击到几乎没血的地步，再使用指令抓即可。不过说得容易做起来难，笔者在战斗过程中想抓的那种高级魔兽，失败率太高，可能是因为我自身的级别不够，或者就是在游戏中还是设定了一些高级魔兽是不能抓的。第二就是魔兽培养：这一步可是最关键也是最有趣的。把抓到的小魔兽先放入露卡的魔兽养殖场，之后就要去魔兽进化所了。而在魔兽进化所里要做的是，使用合适的道具去进化魔兽，这可是要看运气的，有一定的规律也有一定的偶然性。最后，一切完工之后，就是为你的魔兽增加战斗经验了，魔兽的好坏直接影响到战斗中的胜败与否。

最后，游戏有一项特殊的功能，那就是魔兽石盘。所谓魔兽石盘，其实就是使用一张随意的音乐CD，然后就可以去魔兽进化所里招呼一个魔兽，而所召唤出的魔兽是根据你的音乐CD的内容不同而不同的。不过说得虽然玄妙，其实笔者已经发现了其中的奥妙——只是根据你的音乐CD有几首歌曲来决定的，而召唤出的魔兽也很一般，不如在战斗中的好。不过对于这种非常有创作力的设计，我们首先是要大声叫好，因为这确实很吸引玩家。

在出色的魔兽养成系统之后，游戏的整个系统就构筑在动作RPG系统上了。所谓动作RPG系统，其实就是把许多动作要素加入到战斗系统，而把单纯的RPG战斗指令模式彻底取代了。在这个系统中，玩家在战斗中可以随意地挑选一名角色，在没有行动时间、行动计量表的限制束缚下自由发动攻击；想逃就逃、想打就打的随意作战方式，还可利用简单的按键输入就能表现出华丽顺畅的攻击动作！

于是，在这样的系统下，我们一向习惯的RPG战斗成了如街机一般全屏横版打斗模式，我方除露卡外还可以派3只魔兽上场帮忙，而胜利后大家都有经验可得。战斗时可以用方向键配合一般攻击或必杀技产生不同的攻击方式，甚至还可以防御，其手忙脚乱的程度可见一斑。

虽然这不失为一种创新，不过却丢弃了RPG战斗中一向非常出色的战略因素，这让我想起了著名的《大富翁》系列抛弃了轮流进行游戏模式而换为同时进行模式，其结果毫无疑问是失败的。同样，对于《幻翼传说》来说，这种战斗方式虽然极尽豪华，自由自在，却难免显得有点矫枉过正。在改进的同时，却忘记了保留优点，这在近年来的游戏界中实在是多得让人有点心痛了。

无疑，对于游戏来说，《风色幻想》系列那壮阔的史诗故事，是最为感人肺腑的。虽然游戏的结局相对来说非常悲惨（请原谅笔者的直言而不给大家一点悬念），然而整个游戏的过程就像是一种人生的体验一样让人难忘。笔者为此还曾经去找寻过《风色幻想》系列的小说，想去了解整个故事的发展，可见游戏情节对玩家的影响力。也许，这才是《风色幻想》系列至今还为广大玩家所记得的主因吧！

风抚兰颜花袭月，林漫清溪鹤舞沙……在游戏结束时我想起了这句诗，或许可以作为游戏整个意境的写照。就如同欣赏小桥流水的清，欣赏落日晚霞的瑰丽，欣赏落暮归途的黯然，欣赏困苦的执着。于是，静夜，在追求理想与现实平衡中，沉淀在心灵深处往惜的美丽飘然浮动。也许，这正是可爱的露卡想告诉你的！P



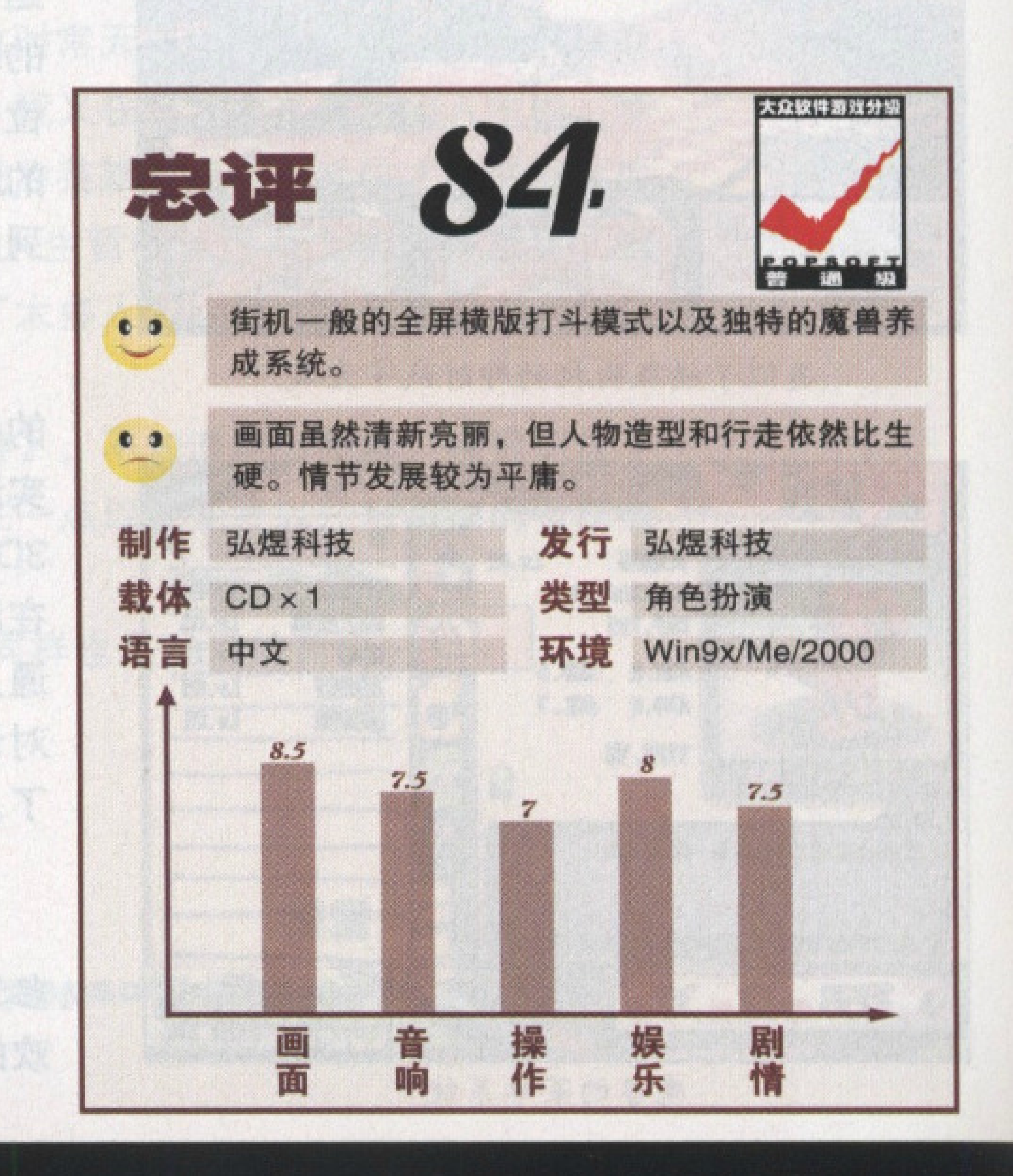
游戏伊始，玩家需要先到冒险者公会获得信息



清新亮丽的画风，使人仿若置身于童话世界



魔兽与主人间的互动






搜魂使者2 SOUL REAVER 2

■贵州 yago

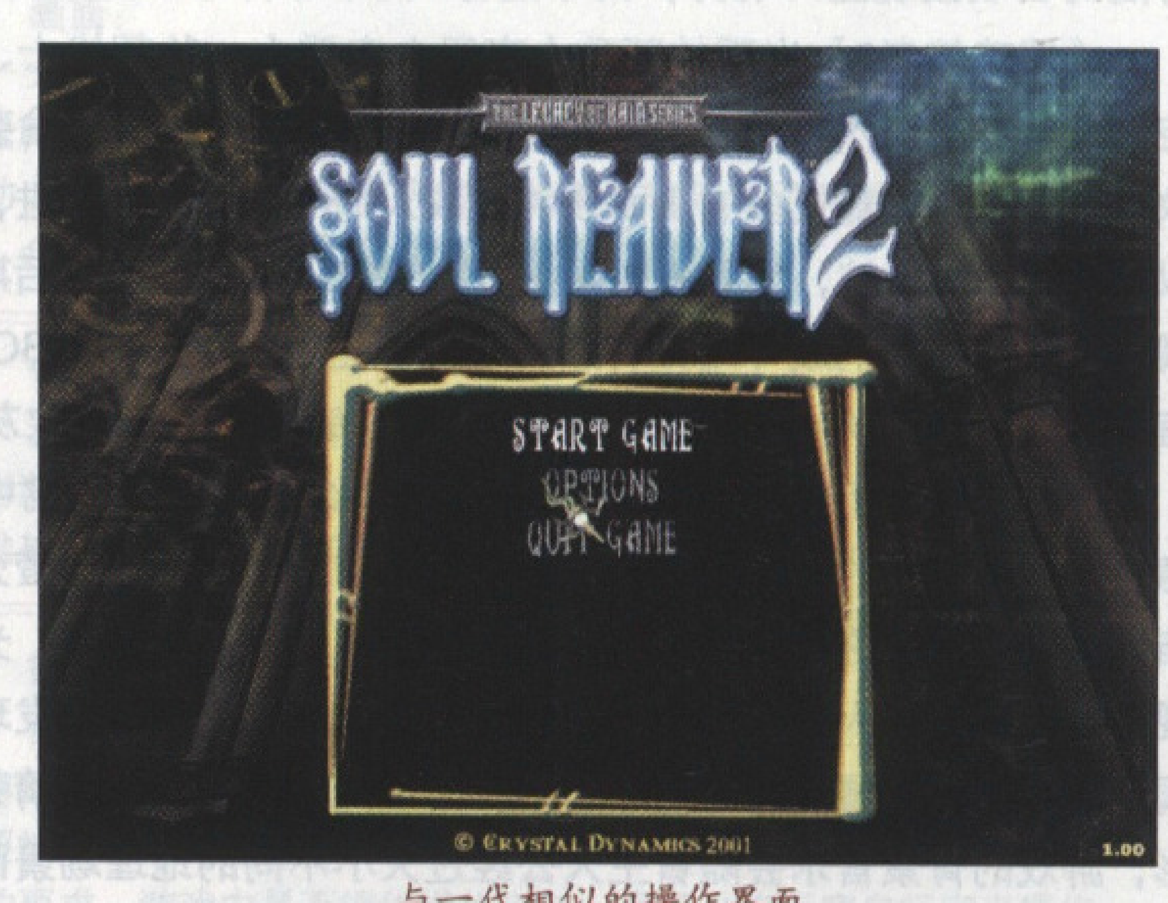


在经历了《搜魂使者》第1作的冲击之后，那位身手敏捷还能滑翔的吸血鬼拉兹沃给不同游戏平台的玩家都留下了深刻印象。在2年之后，吸敌魂魄，手持搜魂宝刀的拉兹沃的独特形象又再度现身于Eidos近期带给玩家的《搜魂使者2》中。

记得在前作结尾，凯恩狂笑着逃脱了拉兹沃的追杀，但后者并未就此中止他的复仇追捕。穿过时间之门，拉兹沃继续搜索着过去的主子凯恩，大家千万别以为这又是一幕忠仆寻主的感人故事。虽然同为吸血鬼一族，但残暴的吸血鬼之王凯恩撕碎了拉兹沃所独有的翅膀，并让爪牙将这位从前的属下抛进湖底。地底的神秘冥王从深渊中救出拉兹沃并将其复活，这位新诞生的搜魂使者发誓要找到凯恩复仇。然而在穿梭时空的旅行中，拉兹沃先是发现了Nosgoth大陆上远古种族的秘密，接着又了解到擎天九柱崩溃以及吸血鬼一族惨遭屠戮的原因。当拉兹沃来到更早的史前时期，他终于明白了宿命的大网无处不在，复仇的搜索也在不知不觉中变成了英雄的旅程，整个Nosgoth的命运就掌握在拉兹沃的手中……

擎天九柱是Nosgoth世界中连接天与地的奇观，这9根柱子分别代表着意志、空间、冲突、自然、能量、时间、国家、死亡和平衡，未有记载之前它们就存在于这片大陆上，专门有一个神秘的九环法师协会时刻守护着。在这9位注定守护神柱的法师中，平衡守护法师Ariel突然被谋杀，深爱着她的意志守护法师Nupraptor在猜疑和痛苦中开始攻击其他法师，法师协会随即瓦解，大地遭到邪恶魔法的侵蚀，擎天九柱相继崩溃。冥冥中原本注定成为平衡守护法师接班人的凯恩就在此时降临世间，当他被谋杀后又被巫师Mortanius复活，转变为吸血鬼的凯恩消灭了8位作乱的法师并重树了他们所代表的8根擎天柱。然而，重立最后一根擎天柱需要凯恩献出生命，但他拒绝牺牲自己而选择了征服世界。这个出人意料的决定导致了8根柱子再度于尘埃中坍塌。虽然凯恩建立了自己的吸血鬼帝国，但由于擎天九柱与Nosgoth的命运休戚相关，整个世界依旧在腐蚀中沉沦，凯恩的骄傲也逐渐化为虚无。

在玩过之后，笔者感觉游戏最大的特色是：2代与1代相比增加了更多的武器和特殊能力，在前作的基础上拉兹沃又将获得20多种新的特殊能力，他还可以通过特定物品与环境产生互动。一些古代的神奇遗物甚至能帮助你解开Nosgoth大陆上的许多秘



与一代相似的操作界面


吸取敌人魂魄的动作，是不是很熟悉？

密。整个故事的主线基本沿着拉兹沃的复仇之旅展开，语音效果相当出色，游戏中也基本上没有倒人胃口的载入等待等。同1代相比，画面和游戏的流畅度进步了许多。虽然许多动作冒险类游戏玩家会感到《搜魂使者2》的游戏风格与《古墓丽影》非常相似，但操纵吸血鬼的感觉显然要比那位千娇百媚的劳拉大姐有趣多了。

与1代推箱子似的迷宫相比，2代的情况要复杂得多，但也有趣得多。同一场景中主人公可在虚幻世界和真实世界之间切换，此时玩家会发现身边的物体都会出现细微变化。当身体受到的伤害达到一定限度时，拉兹沃会被自动传送到虚幻世界中。如果在攀爬中无法逾越某处障碍，拉兹沃也可选择切入虚幻世界，在这个与现实平行的空间中任何天堑都有可能变为通途。

2代中是以提供存盘点的方式进行的，玩家在冒险旅程中的重点是为魔法能量兵器——搜魂宝刀寻找新能量，只有逐步为4块元素铸造之石充足能量后才能使宝刀获得新能量。例如要点亮黑暗铸造之石，玩家必须进入特定地点，利用镜子的反射将光线传到铸造之石上，成功后宝刀即可获得黑暗能量，而这种黑暗属性的能量又将成为玩家进入新区域的必要条件。在获得新的能量或未切入虚幻世界之前，宝刀上原有的能量不会消失。挥舞宝刀与敌战斗时宝刀上的能量将逐渐消失。使用搜魂宝刀时，它将如饥似渴地吮吸着战死敌人的魂魄，如果战斗过于激烈，宝刀甚至会从主角身上吸取能量。因此，平时小规模的战斗最好采用其他普通武器或徒手搏斗。离开虚幻世界后，你能在特定地点为宝刀重新充满能量。主人公可随时召唤搜魂宝刀现身，而不是像1代中那样必须HP全满才行。

《搜魂使者2》出现的新敌人有吸血鬼猎人、牧师战士、鬼魂和异度空间之魔等。但不幸的是，大家在2代中再也无法体验到偷袭得手之后的快感，这就意味着更多的正面战斗。敌人的AI显然大有改进，他们居然可以发动特别攻击技，如果不想硬接玩家只有闪避。特别是后期的敌人既狡猾又强悍，和他们战斗略微有点挑战的乐趣。不过关底的BOSS基本上没有什么惊人的实力，打发那几个所谓的大头目简直不费吹灰之力。

2代高解析度的画面显然比1代更为精细，在上蹿下跳中你偶尔会注意到很多细微处的特殊视觉效果。例如沼泽地里的青蛙和萤火虫，还有寺庙屋角的老鼠，这些小东西都为游戏画面平添了几分生气。光线和水面的视觉效果尤其令人震惊，在哥特风格式的建筑中穿行你会发现场景极其宽阔，让人总有想展翅滑翔的冲动。无论是人物对话还是剧情旁白都非常精彩，游戏的背景音乐会随着主人公经过大小不同的地理场景而产生相应变化。例如在宽阔的大厅中可听到庄严高昂的协奏曲，而到了阴暗狭窄的巷道中就会变成低沉急促的曲调。

如果要指出《搜魂使者2》的最大缺点，那就是玩家的冒险故事实在太短，结尾过于刻意营造悬念，通关之后仍有太多疑问未能交代清楚。通常情况下不到15小时即可通关，比起1代来“缩水”了不少。1代已经给大家留下了种种悬疑，在2代的开头，制作者回答了几乎所有的疑问。但这些所谓的答案却又引发更多的疑问，看来想要寻根究底的玩家只能在Crystal Dynamics的“圈套”中继续等待第3集、第4集了。

《搜魂使者2》在近期面世的作品中可算得上是一颗闪亮小星，虽然没有经典巨著的宏伟阵容，但它的画面和音效均不逊色于任何一款豪华大作。同时，丰富的战斗和动作系统让人感觉更像是一个游戏机上的动作游戏，而迷宫和战斗系统的改进使它成为最成功的续作之一。假如这款游戏的故事主线能够再延长一些，也许本年度10佳作品的排行榜中多半会有它的一席之地。P



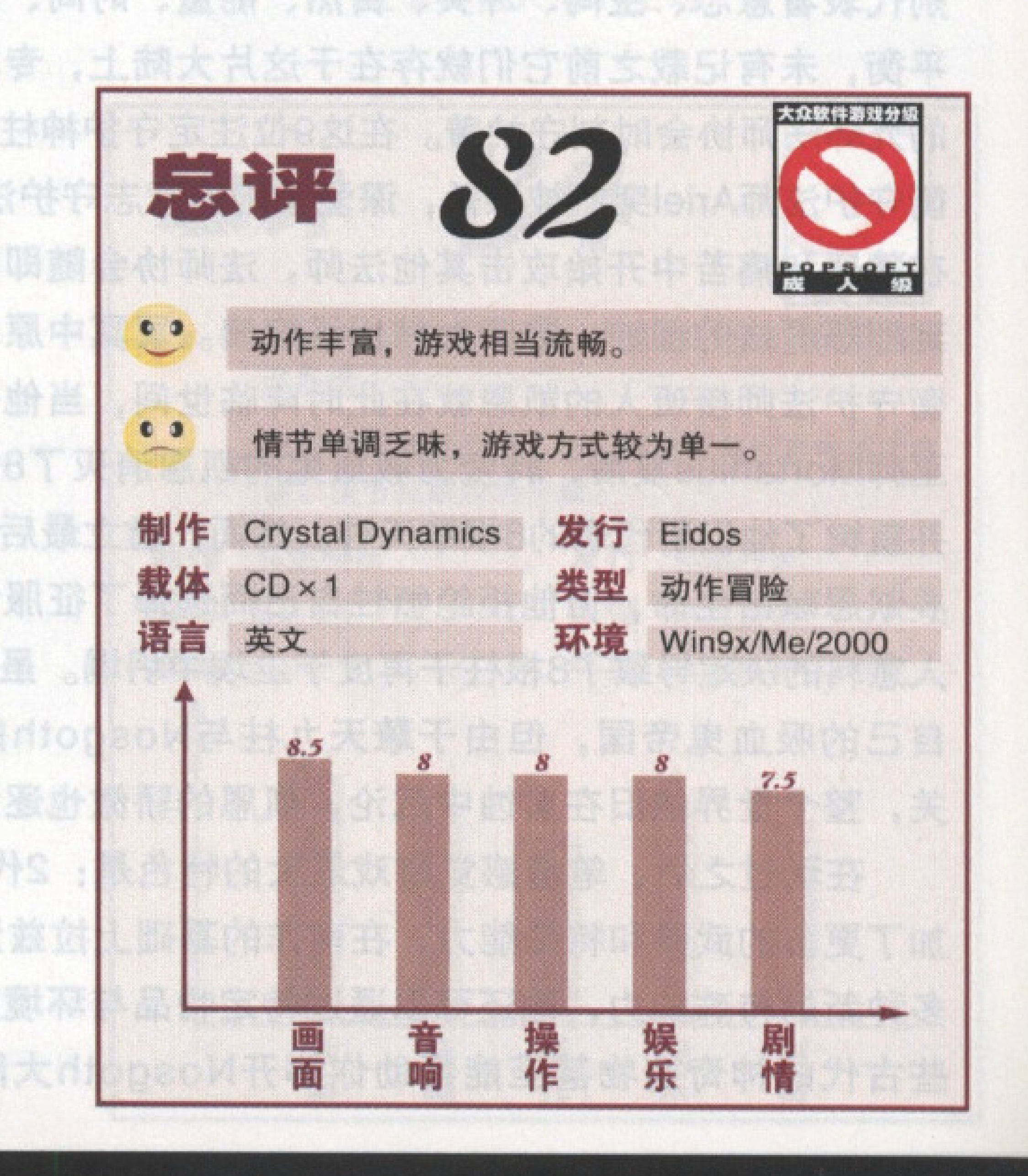
凯恩王再度归来



高空跳跃，挥舞翅膀



手执长斧，与对手搏杀



大众软件游戏分级、评分制度

在2002年的游戏栏目中，为了给您在阅读上带来方便，起到媒体引导阅读的作用，我们特将游戏分为4个等级，包括普通级、指导级、成人级和专业级。通过它大家可以直接了解到一个游戏是否适合于自己现在的年龄。

普通级



条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度均为0级。
适应人群：适合所有年龄人士。

指导级



条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到1级的游戏。该游戏可能包含暴力、成人相关内容的暗示或不积极的意识导向。
适应人群：任何十四岁以下的人员不适于使用的游戏。

成人级



条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到2级的游戏。该游戏可能包含尚可为法律许可、社会容忍的成人、暴力或不良的意识内容。
适应人群：只容许十八岁以上人士使用的的游戏。

专业级



条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到3级的游戏。可能包含显而易见的成人、暴力、恐怖内容，或反动的意识导向。
适应人群：只容许十八岁以上专门从事游戏制作、发行、审批及游戏研究者使用的的游戏。

下面列出的成人度、暴力恐怖度、意识导向度是判断和决定以上四个等级的内在参数。

成人度：

0：内容健康、单纯，不含任何色情成分，不涉及两性关系。

1：内容健康，暗示或提及少量两性关系问题，不含色情成分。

2：较多提及关于两性关系的问题，虽无色情成分，但有会容易引起不正当联想的内容；可能有人体裸露的画面，但出于艺术、科学等原因为法律所认可。

3：有严重色情问题。

暴力恐怖度：

0：无任何表现血腥、暴力及非人内容。

1：有暴力倾向方面的暗示，有少两表现的血腥或其它场面非人场景的内容。

2：明显表现出暴力倾向，有一定数量表现的血腥或其它场面非人行为的内容。

3：详细表现肢体分裂的过程或状态，明显的施暴过程，以及表现其它非人性的行为。

意识导向度：

0：具有健康的主题、无粗俗文字、具有与我国相通的文化背景。

1：主题虽以揭露批判为主，但可能对游戏玩家产生消极影响；或有一定数量的粗俗文字；或在游戏背景以及意识形态方面不能完全和我国国情相符合。

2：主题较为颓废、有较多的粗俗文字，在游戏背景以及意识形态方面有轻微的和我国国情相抵触的方面。

3：主题反动、文字粗俗、游戏背景以及意识形态方面严重和我国国情相抵触。

以上就是我们试拟的一份游戏分级草案，欢迎广大读者、玩家和厂商积极提出宝贵的意见。

在本栏目中出现的游戏评分，我们主要基于以下几个标准给出：

画面：

对游戏画面的评估主要在以下几个方面：游戏图像精细度的高低；色彩搭配以及构图上是否合理；对各种游戏角色的刻画是否生动、得体；画面中所有人或物的动态表现是否流畅、自然、优美、合乎情理；游戏动画的制作水平如何。

音响：

游戏的音响包括音乐和音效，在这一方面主要衡量音乐和音效对游戏气氛的烘托是否到位，音乐是否动听，音效是否丰富，并能准确地反映出其所要表现的事物。

操作：

游戏操作性的好坏并不取决于操作内容是否复杂，而是在于操作的合理性和便利性。设计者是否考虑到新玩家在操作不熟练时需要快速上手的需要，以及老玩家在熟悉游戏后需要更方便快捷操作的要求。游戏中是否提供操作训练，是否允许玩家自行定义操作键，玩家在操作游戏时是否感到得心应手。

剧情：

游戏剧情包括两个方面，即游戏的情节内容和企划设定。在情节内容方面要考查其对玩家的吸引力，以及对玩家情绪的影响程度。在企划设定上则要衡量其是否合理、细致、公平、有创意。在总体上是否能激发玩家的好奇心、参与感、创造感和趣味感。

娱乐：

娱乐性是游戏的根本，取决于玩家对游戏的精神投入程度、成就感、挫折感以及身体疲劳度的影响。而游戏的画面、音响、操作、剧情也都会对游戏娱乐性产生一定的影响。游戏娱乐性的衡量重点就在于游戏的耐玩度上，这其中包括玩家每次游戏持续时间的长短，以及总体游戏时间的长短。玩家在某一游戏上的持续时间越长，则表明该游戏对玩家提供的娱乐性越高。

评分方法：上述各单项满分10分，总分为各单项评分之和乘以2，并依据晶合实验室对该游戏的总体印象，向上或向下浮动1～3分。



■游侠创作室：愤怒的摩西

剑侠情缘

新

北宋年间，金国挟徽、钦二帝夺取了大宋半壁江山，史为“靖康之耻”。幸好爱国将领岳飞、韩世忠等为国浴血奋战，才使大宋江山得以保留。公元1139年，金国宰相粘懒莫明被人刺杀，而我们的故事就从这里开始了……

衡山



下山走江湖



找到血书

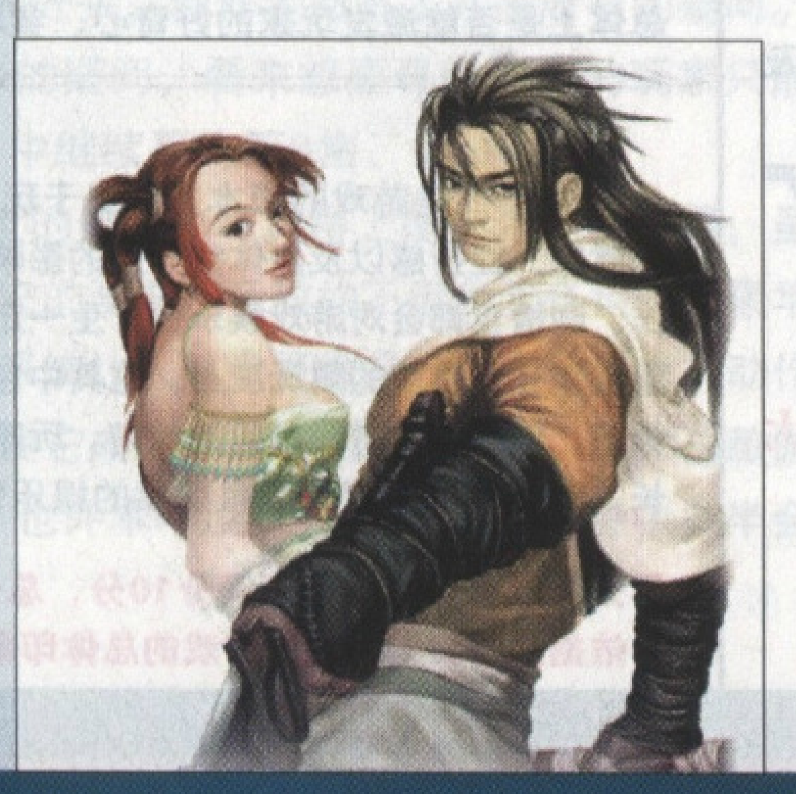
我是衡山派大弟子独孤剑，这天正在山上独自练剑。想起师父刘轻舟前些天对我说的话：我的父亲仙剑客当初被人所杀，凶手可能是江湖另一高手飞剑客张风。而师父也暗示我他此行凶多吉少。正在为师父担心时，师弟卢青匆匆跑过来，说师父回来了，不过身受重伤。我急忙往左赶回房里，见师父已经奄奄一息了。临终前，师父交待他是被五色教高手追杀，还要我将山下石头下的血书交给武夷山柳中原，接着又任命我为衡山派的新掌门，说完便归西了。

第二天，带上剑及装备（右下角房间拿灵芝草、布衣；右上角房间拿三年老酒），去烟庐拿了银两，就下山寻找师父所说的血书。从东南面下山后，在东面的树林里找到血书。但刚要拿走，却来了一群杀手要夺血书。可笑，他们哪是我衡山派大掌门的对手啊，三下五除二就把他们给打发了。拿了血书，还是先到东南的武夷山走一趟吧，把血书给柳中原，看到底怎么回事。

武夷山

往东南一直走就是武夷山。通过山前的猴洞（洞中往上走可得到一些药草，往右是出洞的路），一路上山进入武夷派，向大师兄张林询问过后，得知柳中原已经去了临安城，说是那里发生了奇怪的事（右面房间可拿到“银铁护腕”）。

到武夷派寻柳中原



临安


初到临安城

我记得在来时的路上，药农向我说过往北走就是临安城，那就去找柳中原吧。到了临安城，这里还真是热闹，先去酒楼打听了一下，酒楼掌柜告诉我柳中原已经回去了。上酒楼二楼，打跑江湖败类路达，结识了张如梦。正和他聊起临安城闹采花贼一事，一位老者忽然走来，几句寒暄，原来他是心剑客方勉。但张如梦对他的态度却是不屑一顾。方勉走后，张如梦告诉我，原来我师父的死因就是方勉让其刺杀金国宰相鞑懒，而被人追杀所造成的，所以对当时方勉没有尽力而耿耿于怀。说完这些，张如梦便走了。


见到美女了

那到底师父是不是去杀鞑懒了呢？正在我出神时，一名绿衣女子误认我是她哥哥。误会过后，原来她是张如梦的妹妹，她的美貌打动了我。此时楼下传来采花贼的叫声。我暗叫不好，随即冲下楼去。从掌柜和酒客处得知绿衣女子已被一黑衣人虏走。于是我赶忙到外面打听消息，在酒楼后遇见小叫化小雷，给了他银子，他却留下两句谜语让我猜。幸好我天资聪慧，“春天五人去爬山，爬了一山又一山”就是东方的意思。“伍子胥财宝丢光，孙仲谋痛失江山；两个人结成伴当，直吵得地覆天翻。”伍员去贝为口，吴国失天下也为口，两口加起来就是“吕”字。看来要往东出城只能找守城的吕大人了。从街上打听到吕大人在赌坊，于是便去找他，他倒也爽快，要么打，要么赌。赢了他之后终于拿到了出城令牌。出东门一直走来到海边，正愁没有船过去，恰好有个小子说能带我出海，就给了他10两银子，谁知这小子骗我，算了，救人要紧。找到老王，他却说什么也不肯出海。没有办法我只得出来，一出门就看见那个小骗子，抓住他后，他说出只有城里的贾老实才能说动老王。在城里的客栈找到贾老实，他又开出了条件：要怡春院南宫彩虹的一滴眼泪。没办法，我只能去拿。到了怡春院（酒楼后面），打手蓝老大守着门不让我进去。出来后看见墙边有棵桃树，于是……见到南宫姑娘，她还算通情达理，给了我一滴清水权当眼泪。拿给贾老实后，他果然相信了。在他的吩咐下，老王总算答应出海了。


有钱好办事


情节补遗：

1.在酒楼中有个醉郎中，与他说话得知他丢了药方。去城北找陈鹏，他说捡到药方，但卖给了药店。去药店询问，店主要千金藤，之后去碧霞岛带回来给他，得到药方。回酒楼给醉郎中，得到2000两银子。

2.在城西北的房里与七娘说话，再去说服卖艺人旁边的张木匠娶她。之后回到房中，得到“游龙披风”。

3.出城东，在茶肆中结识北国人云笑风，之后去赌坊找吴来讨回银子。回去将银子给云笑风，得到一只“无名护腕”。

4.从碧霞岛回来后去武器铺，向店小二可买到“碧湖宝刀”。在之后长安的武器店，和袁玑子讲话，可学到“碧海神功”。


请老王出海

碧霞岛


捡到千金藤

一上碧霞岛，便涌来采花贼的手下，将他们打败后过桥进入山洞。见采花贼对绿衣女子不轨，于是出手阻拦。将采花贼赶跑后（在路上可找到千金藤），赶紧找老王把姑娘救回临安城。来到码头，老王说天色已晚，只能明早回去。无奈之下只好在山洞里升起火。过了一会儿，绿衣姑娘渐渐醒来。于是我将事情的经过一五一十告诉了她。在向她询问芳名时，她的回答却令我大受打击，原来她是飞剑客张风的女儿张琳心，也就是杀父仇人之女。唉，我真后悔认识她。正在此时，洞后传来阵阵呼救声。我和张琳心进入后洞（东北角），杀光余下的贼人，救下何梅等人。

临安城


找张琳心寻血书

第二天，我们三人回到临安城外，张琳心告辞而去。而我只好送何梅回临安府的家。在何梅家，何员外问我是否娶她女儿为妻。何梅是不错，可是父亲和师父之仇未报，何来儿女私情呢？我只能谢绝了（选择答应便是结局一）。从何府中拿了一些宝物后，我打算去武夷山找柳中原。刚出城南，就看见张如梦，他为了结上代恩怨出手和我决斗，可惜他不是我的对手。我正要住手，忽然来了一个红衣人，在没有防备的情况下我中了暗器，晕了过去。等到醒来时，发现自己躺在客栈，身上的血书不知去向。下楼向掌柜询问后，得知是张琳心救了我。看来得先去问问张琳心血书的下落。往东北来到张府，守门的家丁说她去了南郊。于是我赶往南郊。出南门就看见张琳心匆匆跑来，果然血书被她拿给了她的父亲张风，之后我只能带着硬要跟随我的张琳心向武夷山走去。

武夷山


前往禁地

刚到武夷山脚就发现这里已是尸横遍野，赶紧向山上走去。一路杀上山顶，在大殿找到了张林。他告诉我，他师父在武夷山禁地中，让我帮忙相救（殿右方可找到“冲天冠”）。于是我和张琳心又向西北的禁地走去。入禁地往右走，一番恶斗终于杀死杀手头目。但还是来晚了，柳中原已奄奄一息。临死前他对我说，杀手组织的下一个目标可能就是长安的顾枫。看来要及时去通知顾枫才是，可血书还在张风手上。于是我们又回张府，打算先问张风拿血书。走到半路便遇见了张风，看见杀父仇人我当然要报仇，无奈老头子确实厉害，我被他一掌打晕过去。醒来后，拿着张风还给我的血书，打算去临安城向他问个明白。

临安城

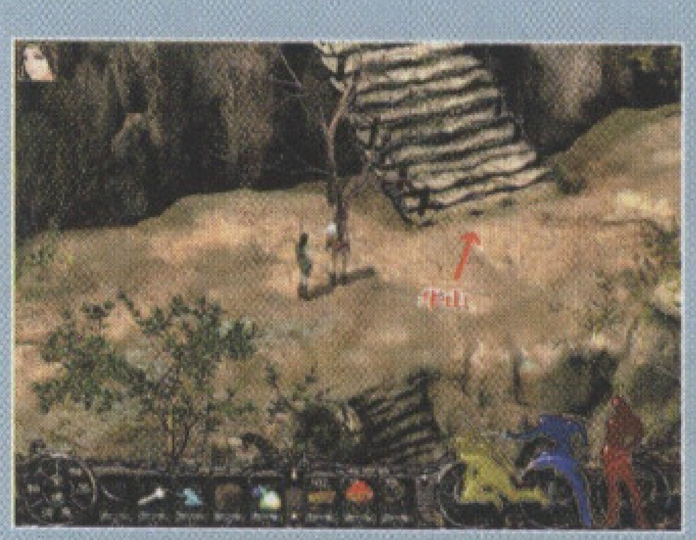

除暴安良


护送段姑娘

进城后就看见守城的吕文才又在鱼肉乡里，硬逼着铁铺的段铁匠嫁女送剑。光天化日之下岂能容他，一阵砍杀便将他们解决了。杀死吕文才，我答应段铁匠照顾他的女儿去成都，但还得先陪张琳心回张府看看。原来张风被秦桧诬陷私通金国，家已被抄，只能一路杀进张府。进入殿中，蒋伯告诉张琳心，张风已从秘道离开。往右的房间就是秘道了。进入秘道一直往右走就能出去。刚出秘道就看见张风和南宫灭好像在为《山河社稷图》而争执，眼看张风被南宫灭一掌所伤，张琳心口中叫唤着扑了过去。乘南宫灭不注意时，我和张琳心联手将他打败，可是张风却受伤过重。为了却父仇，他要我杀了他。可是我又怎能对受伤之人下手呢（可选择杀张风，对结局有影响）？在张琳心的劝说下，张风终于道出当年与我父亲赴金国、共患难、乃至之后苦肉计的悲壮故事。时至今日，我才知道张风与父亲那种为国为朋友的英雄气节，实在是令人敬佩。埋葬好张风，我们便往东去渔村和小叫化汇合。到了渔村后，与老王说起段芙蓉的事，回到屋中又劝慰了伤心的段芙蓉，她则以“越女剑”相赠。于是我履行诺言，将段芙蓉送至成都。

石塘镇

告别小叫化和段芙蓉后，我和琳儿来到了华山脚下的石塘镇。向村民打听后往东出村，过吊桥就是华山派了。可是守门的弟子却狗眼看人低，无奈只得回到石塘镇再打听打听。从砍柴的钟大爷处打听到有个叫李三的熟悉华山的路，可是他去了长安城。穿过小镇往北就是长安，还是先打听一下李三的下落吧。问了半天，最后才从城门口卖菜的口中得知，李三由于打抱不平，被金国走狗姚知节抓入了大牢。我听从卖菜人的劝说，打消了杀进大牢救人的念头，还是再打听一下吧。一路走到城北的御酒楼，在酒店的二楼遇到醉醺醺的张如梦。打过招呼后，他便摇摇晃晃地出门了（玩家开始控制张如梦，先走到城外，见到南宫彩虹及神秘男子，之后再回城入妓院，教训姚公子）。我心里觉得不大放心，一路走到妓院，正好看见张如梦教训了恶霸姚公子，好，正好拿他作挡箭牌去救李三。进入城西的府衙地牢放走了李三，并搭救了洞庭天王帮右使杨湖，临走他还给了我块天王令。回到客栈告别张如梦，和琳儿来到石塘镇，李三已在此等候多时了。

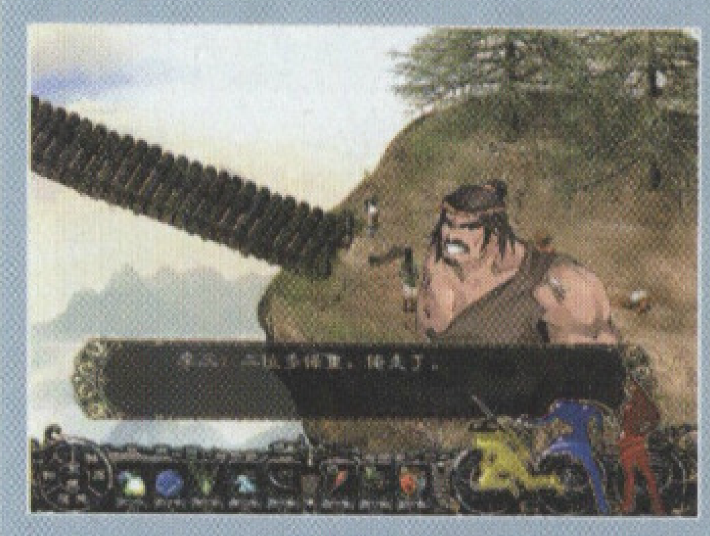

上华山

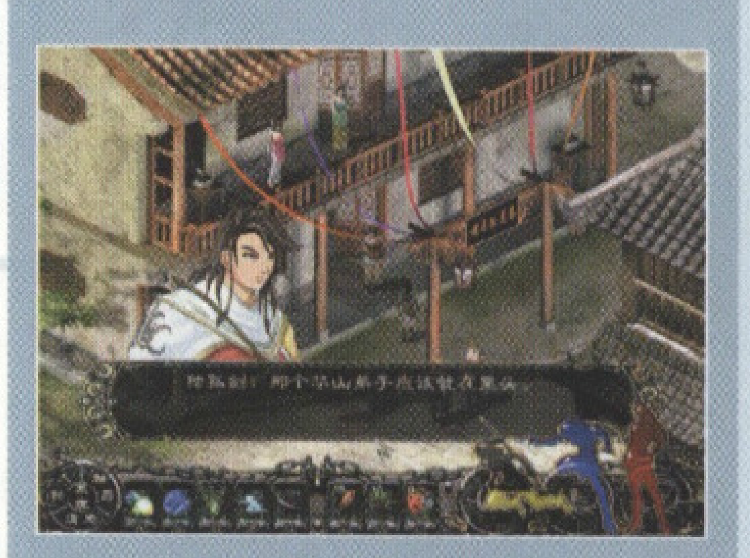

问路

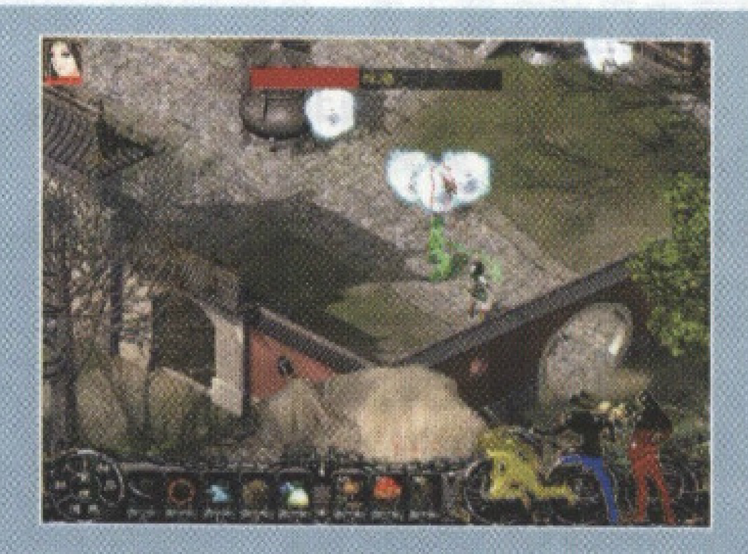
华山

再次回到华山脚下，由于有李三指路，我们来到一秤峰。杀完这里的恶雕一直往上走，到达山顶后李三告辞而去。进入华山派大殿，发现顾枫已被其师弟林海所杀，他竟然还诬陷我是金国奸细。幸好方勉出面担保，才免了一场干戈。下得山来，越想越觉得林海不对劲。于是一路跟踪林海的徒弟，调查其中内情。

回长安城进入春花秋月楼，从老鸨口中得知华山派的弟子在楼上。上得二楼正好抓住林海的侄子林对儿。但是他死也不说内情。忽然人影一闪，一个黑衣人站在面前，在他的巧计下，林对儿终于说出了林海的秘密。原来他正是五色教收买的一个堂主，而顾枫也是他害死的。等林对儿说完秘密后，黑衣人留下“盗王盗空天”的名号便飞身而去。为了揭破林海的阴谋，我和琳儿再次来到华山派大殿。狡猾的林海眼看自己无法掩盖，就恶狠狠地向我们扑来。可此时我已武艺大增，他已经不是我的对手了。几个回合后，我终于将这恶人除去。和方勉商量后，血书的下一个名字便是少林无虚大师。于是我从右面通过后山，向少林寺赶去。

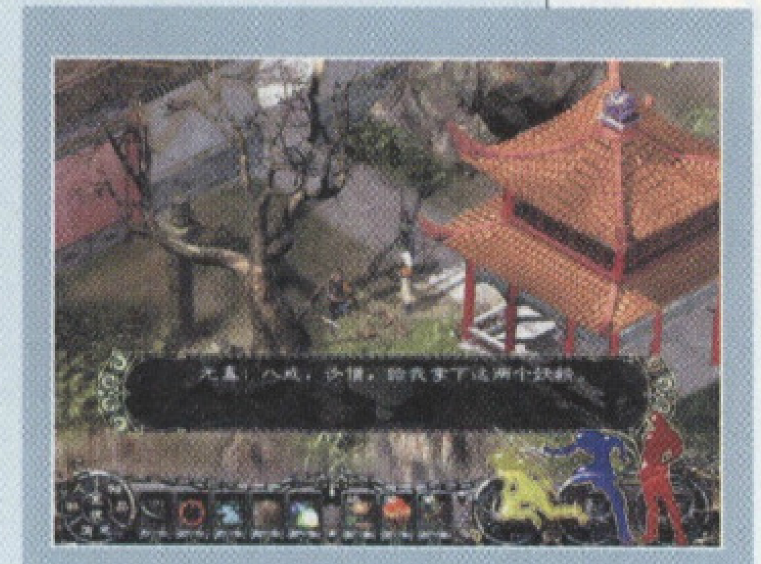

告别李三


在妓院找到华山弟子


大战林海


揭露林海

少林寺

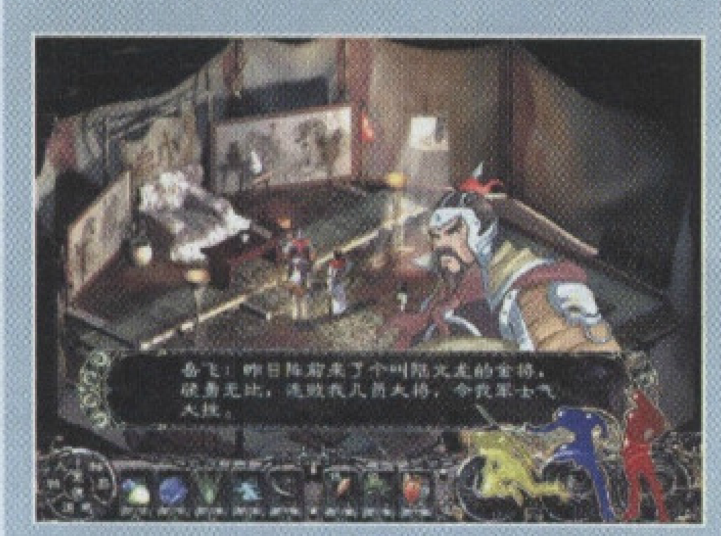

见到元真

数日后，我们赶到了少室山下。一路上山，僧人却不肯告诉我无虚大师在哪里。在右殿前看到元真，答应帮他找被师兄元通拿走的泥人。往左走上坡后，在佛字碑前找到元通，解答他的提问后拿到泥人。还给元真，他说无虚大师在达摩堂的密室里练功。大殿的右面就是达摩堂了，进去之后，琳儿参透墙上的佛偈，无虚大师总算现身。向他说明情况后得知，两天前无虚大师已遭人偷袭，不过贼人并没有成功。但是来人对无虚大师的武功非常熟悉，我想应该是寺内僧人干的。另外，那张血书名单后面余下二人，无虚大师觉得应该是宋军元帅韩世忠和岳飞。

还是先在寺中找一下有没有刺客遗留的痕迹吧。果然，在少林寺的塔林中找到了一个在吃狗肉的假和尚，在琳儿的妙计下，他终于说出了五色教在少林寺安排的奸细。回达摩堂后，我将事情向无虚大师说明。琳儿又生一计，终于引出了刺杀无虚的五色教堂主，原来是无虚的师弟无相。打败无相后，琳儿和我告别无虚，赶往朱仙镇。

朱仙镇


分岔路口


拜访岳飞


长白山分岔路


到朱海府抢参

来到朱仙镇后，正好听说书先生的“八大锤大闹朱仙镇”。听完后往右出镇，前面有两条路。琳儿说往北是岳元帅大营，往东是韩元帅大营，那就先去韩营吧。到了韩营，守营将士说韩世忠不在营中，只有夫人梁红玉在。幸好琳儿曾经见过她，于是进入大营，向梁红玉说明情况，约好明天再来，而琳儿也认了梁红玉为义母。出韩营后我们又去了岳营，岳元帅同样不在，只见到岳云。向他说明来意后，也约好明天再见。回到镇上，琳儿说想去喝茶，来到茶馆（西南角），正巧见到下山寻找自己的师弟卢青，他还给我带来了“丹心剑”。

第二天一早，我们便又去见岳元帅。他感激我们为他带来了消息。但他又说最近金营出了个小将陆文龙，甚是了得，宋军已连折几阵。副将王佐已化身为“苦人儿”去金营劝说此人归顺。听到此处，我便请命去金营一探。在我的坚持下，岳元帅总算同意了，并给了我两件金人服饰。出宋营从西边的凤凰山绕过去就是金营。一路小心进入金营大帐，正看见王佐在讲忠义故事。为使陆文龙相信自己就是陆登之子，我也拿出了师父的“丹心剑”，原来剑中确实藏有一封血书，记载着当年陆登遗书。陆文龙终于知道自己是陆登之子，于是投奔宋营去了，而我和琳儿则去阻止金兀术和南宫灭运来火炮。出帐一阵恶杀后，在大营中见到金兀术和南宫灭。只是南宫灭武功实在高强，不得已之下，我只能用出“天魔解体大法”，希望能和南宫老贼同归于尽，然而巨大的震力使我昏了过去……

被神秘人救回客栈后，独孤剑已奄奄一息，为了救他，张琳心独自去采集救治良药。此时出现分支情节，可选择长白山或天山，都会影响到后面的结局。

A.长白山（玩家开始控制张琳心）

张琳心到长白山，往右走与张阿生说话，得知取得双头人参有两个方法：一、找参客赵大帽子帮忙；二、去朱海府求药（两个选择都会影响结局）。一直往上走就会看见一间房屋，进去和赵大帽子说话，他说他有双头人参，但要杀掉许大马棒，拿到指南针，然后他才肯相赠。出房往右走有分叉路。往北可去找许大马棒，往东可到朱海府抢参。

B.天山

到天山，一直往西北角走，发现洞窟，进去之后见到雪莲姥姥，将她打败可得到天山雪莲王。

迷迷糊糊中的我总算醒来了，琳儿和我讲了受伤一事，令我对她又多了一份爱意。一晚过后，向掌柜告别，来到码头。王佐将军已等我多时，谈话后得知王佐其实是洞庭天王帮的前使，目的是去暗杀岳元帅，但他被岳元帅的民族气节所折服而未下手。他还希望我能去洞庭天王帮劝说帮主杨瑛打消刺杀岳元帅的念头。这件事我当然义不容辞，临走王佐还告诉我天王帮的口令：“大圣镇番妖”对“天王盖地虎”；“华山三千丈”对“洞庭八百里”。

洞庭湖

几个月后，来到洞庭湖畔的湖口村。在茶楼中巧遇张如梦，原来他打探到《山河社稷图》在天王帮手中，可是无法找到线索继续追查下去，只是觉得掌柜龚楷有点问题。忽然我想到了袋中的天王令，何不一试呢？果然，龚楷一见天王令，就开启了屏风后的秘道，但却只肯让我一人前往。沿秘道一直走，从湖畔的莲花处跃下水中（水下的出口在东北方）。对上口令进入天王帮后，在大殿见到了帮主杨瑛，正要向他说明来意，旁边的封玉书却说我是奸细，看来这个封玉书有问题。经杨湖引荐，杨瑛邀我去后花园相商。将事情经过说完后，忽然一团火焰飞来，我急忙将杨瑛扑倒在地，等起身一看，原来杨瑛竟是一美貌女子。她见被我看到，转身就走了。这时杨湖赶来说帮里各处失火，让我去找帮主。在北面的湖边找到杨瑛，在一番劝说下，她答应将《山河社稷图》献给岳元帅。回到她房中正打算拿图，见封玉书在书房找到图正打算逃走。于是合我们二人之力将他打败，不过还是让他带着图逃走了。此图事关国家存亡，我当然不能袖手旁观，于是和杨瑛两人追赶。沿水道返回客栈，发现客栈已发生变故。从桌上的留条得知，原来封玉书杀死龚楷，携图潜逃，琳儿和其兄追他去了成都。


由莲花处进入水中


与杨瑛在后花园

情节补遗：

在湖口村的茶楼中与喝茶人说话之后，同村里的王老五讲话，会得到银子和护腕。之后在天王帮里找到无角龙周早、无草星阿邦说话，得到护腕。

成都

到了成都后，先到客栈去打听，可是掌柜和店小二却说什么都不知道。出了客栈，杨瑛忽然想起天王帮有个叫贺老四的暗口在这里。在西面的房屋中找到他，他说确实看到有兄妹二人在客栈中住过。那为什么店小二要说谎呢？回到客栈中，店小二已经莫名死去。看来这家客栈有问题。在二楼察看时我看见了地上的纸条，原来是张如梦写给琳儿的，约好四月初五在城北树林见面。既然这样，那我就在客栈暂住一晚再说了。

第二天，和杨瑛来到城北树林，没有见到张家兄妹，反而有一批杀手等着我们。除掉他们后，我才意识到这又是五色教的一个阴谋。回到城中，杨瑛问我谁最可疑，我想应该是贺老四，因为天王帮帮主是女的他怎么会知道？来到贺老四家，杨瑛略施小计他就露出了马脚，但杨瑛下手太重，竟一掌将他打死了。进到里屋，果然发现了真贺老四的尸体，尸体旁边还用血写着一个“口”字。回到客栈向小三问话，发现掌柜又不见了。在城里寻找了一会，果然在东南的塔下发现了掌柜的尸体。这时，天王帮的密探索七前来报告，无意之中听他说贺老四根本不会写字。那么那个“口”到底是什么意思呢？想着想着，不知不觉来到了城外的方员山庄。方员？不就是那个“口”字的意思吗？我便上前拿之前的五色教口令与家丁套话，果然这里就是五色教方勉的老巢。一路杀进里面，刚进入殿中，杨瑛就被毒气熏倒。她让我赶快去找索七拿解药。救人要紧，我赶忙返回城中。刚进城就被一群黑衣杀手围住。他们当然不是我的对手。我在他们的尸体上闻到了一种硝石的味道，好像在哪里闻到过。对了，是铁匠铺！进入铁匠铺我便发现屋中的箱子有动静。打开一看，却是索七，他给了我回回丹，告诉我方勉府中有秘道后便死了。

回到方勉府的五剑堂，发现杨瑛已经不见了。在右墙上却意外发现了5把小剑。依次按下后，秘道开启。秘道的尽头原来是林对儿、封玉书和无相和尚，三人使出“真魔三劫阵”打算制我于死地。幸好我武功高强，总算将他们打死，救下了琳儿，给杨瑛服下解药。我们三人在一起颇觉尴尬，之后杨瑛便说要回天王帮，琳儿也说要找哥哥。跟着琳儿走入树林，看见张如梦和南宫彩虹正在僵持。原来南宫彩虹也是五色教的紫剑堂主。在我和琳儿的支持下，说服了张如梦去追求自己的爱情。


找卧底询问


城北树林路口


南宫彩虹是紫剑堂堂主

剑门关


张如梦见到南宫彩虹

（玩家开始操控张如梦）张如梦一路追到剑门关，总算见到了南宫彩虹。但因为各自的立场不同，无法摆脱刀剑相交的命运。决斗前，两人拜天地结为夫妻，并对天发誓，若南宫彩虹死，张如梦则出家为僧；若张如梦死，南宫彩虹则终身守候坟冢。

分支情节：若有一方死去，另一方便遵守诺言，或为僧，或守坟。若在一定时间内都没死，则两人远赴塞外，成为神仙侠侣，终身为伴。

朱仙镇


激战方勉

在这边，我和琳儿则急着赶去向岳元帅报信。来到宋军大营，岳云说父亲已被方勉骗到凤凰山上。于是赶紧和琳儿上山（就是之前绕道去金营的那条路，不过时间只有60秒，最好按住“Shift”键上山，千万不要恋战）。上山后，总算赶上揭穿了方勉的老底，看来一场大战难免。我使出全身武功，终将老儿打败。哪知方勉却是诈死，乘我不备，一掌将琳儿打下山谷。可恨方勉竟然如此歹毒，我和赶来的杨瑛手刃老贼，总算为琳儿报仇了。但琳儿再也不会回来了，想起之前和琳儿的点点滴滴，我不由得沧然泪下。一天一夜过去了，杨瑛过来劝我去泰山参加武林大会，共同抗击外敌。是啊，琳儿虽然已离我而去，但我一定要振作精神，为国为民尽一番事业，这样，琳儿在九泉之下也会含笑的（可选择不去，故事到此结束）。

泰山


武林大会战无虚

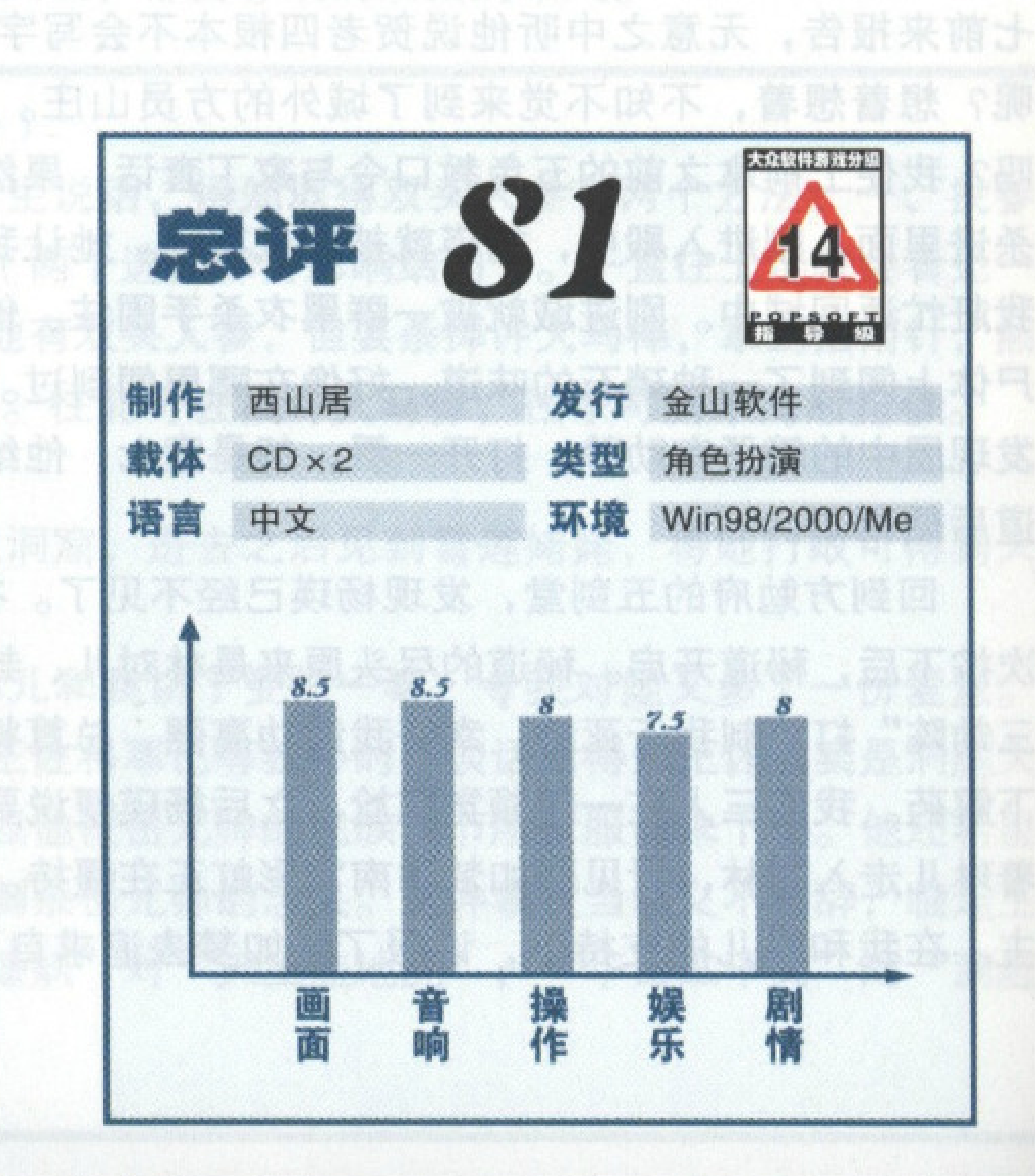
泰山之巅，武林大会。我一举挫败了罗天强、李啸、小雷及无虚大师，夺得武林盟主。收复中原总算有希望了。在无虚大师的指引下，我登上泰山顶。小雨密密地下着，正在感怀这份凄凉，一把伞遮过来。回眸一看，杨瑛站在雨中。我再也按捺不住心中的爱意，将她深深地搂在怀中……

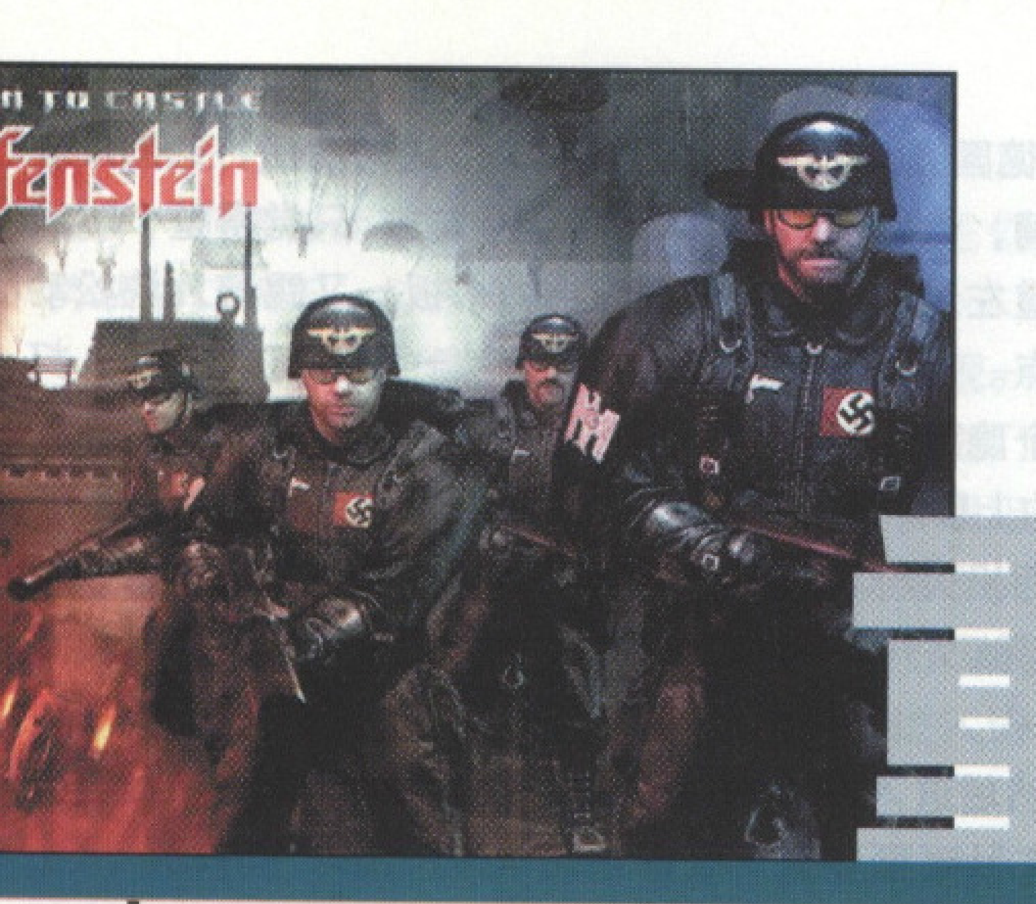
结局1：在何员外府中与何梅结婚，独孤剑归隐。

结局2：在临安时选择杀张风，则泰山之上成为武林盟主，但杨瑛不会出现。

结局3：选择不杀张风，张如梦和南宫彩虹打成平手，张琳心救独孤剑时选择长白山，杀死方勉后选择不去泰山，则独孤剑终身不娶。

结局4：选择不杀张风，张如梦和南宫彩虹打成平手，张琳心救独孤剑时选择长白山，杀死方勉后选择去泰山，战胜四人，夺得盟主。之后与杨瑛结成连理，生有一女。





重返德军总部

■北京 TNT·小兰

Return to Castle Wolfenstein

任务一 不祥的传闻

在德军阴森的看守所中，不时传出囚犯们撕心裂肺的惨叫声。德国人似乎也发现了我的行踪，干掉一个前来搜查的士兵，我拿起他的手枪（LUGER）走出牢房，沿着通道走上台阶，看到一个科学家正在准备下一步的人体电击实验。我溜到他身后，一枪打穿了他的脑袋。听到枪声跑过来的党卫军也被我打倒在地，收起他的手枪沿着台阶走上去，先干掉两个士兵，然后按动墙上的按钮打开闸门，从地上拾起敌人的MP40，这可真是一把好家伙。



恐怖的看守所

穿过通道，我悄悄走到一个少尉身后，用匕首将他撂倒。走上楼梯打开木门，一脚踢开对面的门，在敌人发现我之前就让他永远闭上了嘴，警报声在我耳边不停地响起。捡起敌人身上的弹药跑下楼梯，踹开楼梯下的木板找到一个隐藏地点。往上走，打开一层的门，穿过空地，进入右边的房间一阵扫射，然后拿起床头的手榴弹返回旋梯。沿着旋梯走上最顶层平台，干掉一个党卫军，走到平台右边，和对面二层平台上的一个敌人对射。之后踢碎平台上的几根木条，从天窗跳下二楼。打碎墙上的壁画，找到一个隐藏地点，拿起桌上的望远镜后从窗户跳出去，从墙头走到对面的平台，拿起敌人掉下的步枪（MAUSER RIFLE）。刚一打开平台右边的木门，就和里面的党卫军上尉交上了火，将其击毙后转身又干掉一个从后面摸上来的家伙。然后掏出一个手榴弹拉掉引线，在它爆炸前一秒钟顺着地板缝扔下去，随着爆炸声一起传来的是德国人的惨叫声。而后我纵身跳下一层，双脚刚着地，另外两个在门外守卫的德国兵就冲了进来，我端起MP40对着门口一阵扫射，而我刚才扔下来的那颗手榴弹把身后的墙也炸开了（墙里面是隐藏地点）。从木门来到一个陈列着很多盔甲的房间，杀死7个敌人后，走进通道右边的房间，转动墙上没有点着的蜡烛，找到一个隐藏地点，再把墙上希特勒的画像打碎，又找到一个隐藏地点。走出房间后，进入走廊里对面的通道，在一个转弯处触摸右边墙上的第2块深灰色石壁，找到一个隐藏地点，然后沿着通道走到尽头，进入一个木门……



先开火的是一定我



碰倒了盔甲

一直向前走进一个通道，走到头右拐，用匕首割断一个敌人的喉咙。移动墙上的油画，发现一个开关，打开之后，我听到壁炉上面发出一些声响。毁坏壁炉上面的旗子，发现隐藏地点，搬把椅子来跳上壁炉。沿着桥下的路一直走，走上旋转的楼梯，干掉城墙上的哨兵和一个躲在箱子后的家伙，走进一个闪着红灯的门。沿着通道走到桥上，到右边的屋里拉下开关，回到发现第一个隐藏地点房间，武器库的闸门也打开了。补给之后，回到空地进入二层的门，向左拐，踢开屋里的柜子，找到一些补给。下楼进入右边的酒窖，推动酒窖中间石柱上的砖块，找到一个隐藏地点。离开

大厅里的激战



微冲强大的杀伤力

酒窖走到大厅，那里的5个德国人火力太猛，我只能边打边向后撤，忽然发现在敌人旁边放着几个汽油桶，于是掏出一颗手榴弹扔过去，只觉得整个城堡都为之一震……我走进通道左边的房间，打碎墙上的木板，又踢碎几块松动的砖头，找到一个隐藏地点。离开这个房间，走进尽头一个闪红灯的门，打爆油桶炸开墙，又发现一个隐藏地点。离开房间后，上台阶向前走，打开闸门，穿过通道来到了大厅的上层。穿过左边红色的大门来到后院，用MP40干掉台阶上的敌人，然后架起机关枪将对面的德国人尽数杀死，楼下的房间有补给。回到空地，4个德国兵正守候在那里。我端起冲锋枪一阵扫射，然后穿过天桥，进入右边的门……

沿着通道走到木门，然后进入左边木门，向下来到发电机室，然后打开电源返回到地面。一辆缆车从对面驶来，我搭乘缆车慢慢接近中转站。爬上梯子到达最下层的供电室，打开供电室出口，扔颗手榴弹进去给里面的人报个信。打开电闸后，我乘坐缆车来到对面的站台，杀死二层监控室的两名士兵，进入左边木门，爬上右边的梯子上到二层。跳到铁丝网上，穿过通风道后，我推开铁门，走到左边的屋子里和接头人汇合……

从桌上拿起狙击步枪（SNIPER SCOPEL）、冲锋枪（THOUPSOR）和望远镜，与接头人交谈几句后，他为我打开了一条秘密通道。从通道来到酒窖，沿楼梯上去，搬起一把椅子放到桌子上，跳上二层，一直走到右边的通道。在尽头的房间里我架起机枪，向对面的敌人一阵疯狂扫射后，走进屋子右边的小巷，这时另外一个接头人出现了，在他的房间里我拿到了防弹衣和STEN微型冲锋枪。离开他的屋子向前穿过门洞跳下桥，过桥洞往右拐，进铁门杀死两个正在取暖的敌人，然后踢开屋门击毙里面的两个党卫军。推动最里面书架上的一本书之后找到一个隐藏地点。回到桥下，走进左侧的门洞，一直向前走，然后向左拐，用微型冲锋枪解决平台上的3个敌人。走下前面的楼梯，打开铁门，在里面的仓库拿到了很多补给。再走进平台中间的木门，向前走了几步后，先从左边爬上二层平台。然后走过空地，在石室后面找到两捆威力巨大的DYNAMITE炸药。然后踢碎墓室的门，进入了古老的地下坟墓，证实了这个不详的传闻……

任务二　黑暗中的秘密

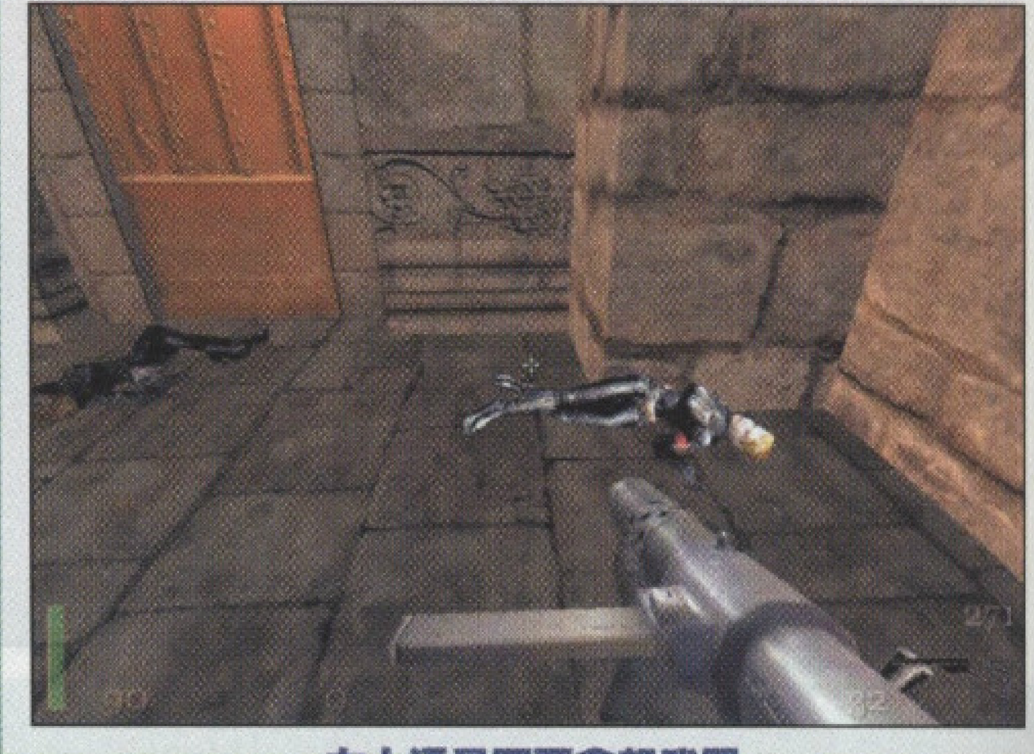
我向墓室深处走去，沿着通道向前走，在连接着所有通道的大厅里杀死两个丧尸。继续向前走，见一个丧尸正在撕咬一个党卫军的尸体，我掏出冲锋枪将其打成碎片。突然身后一声巨响，另外一个丧尸破墙而出，我果断地往后方扔出一颗手榴弹……

沿着通道走到断桥，跳过去打开墙上的开关，然后跳回对面。打开刚露出来的开关，再跳下断桥，来到大厅，打开墙上的开关，走上旋梯。刚走到一座桥上，桥身就坍塌了，我和碎石块一起摔到地上。我急忙站起来，在一阵枪声和一声爆炸过后，几个丧尸都被解决了。沿着通道走去，拿起桌子上的书，突破5个丧尸的围攻，打开右边石室的门，找到几枚手榴弹。踹开左边的石室门，从缺口爬上后沿着通道走去，进入隔壁的石室后推动墙上的开关，然后迅速跑到桥上进入左边的石室里，找到隐藏地点。此后我再次回到桥上，过了桥，刚走进一个大厅，德国人便封闭了所有出口，在大厅的火堆里又出现了一个喷火的怪物。我掏出一捆炸药扔到怪物脚下，几秒钟后它便化为了尘埃。此后又一个丧尸破墙而出，干掉它后，在它出现的地方找到了开关……

石门打开后，我继续沿着通道一直走，上楼梯，干掉突然出现的丧尸。走到通道拐弯时，扔过去两颗手榴弹解决了那边德国兵和丧尸间的战斗。继续向前，打开十字架对面墙上的开关，然后打坏十字架砸开地面跳下去，找到隐藏地点。打开石棺后的开关，走出铁门。小心地进入右侧通道，在大厅里，先进入右边的门，避开地面的浮砖，打开里面的开关。退出来，走进中间那扇门，一面巨大的钉板迎面拍来，避开它，打开里面的开关，趁钉板升起的瞬间跑出这个洞。进入左边的门，拉下开关，在洞两边的墙合在一起前离开这里。



和丧尸面对面

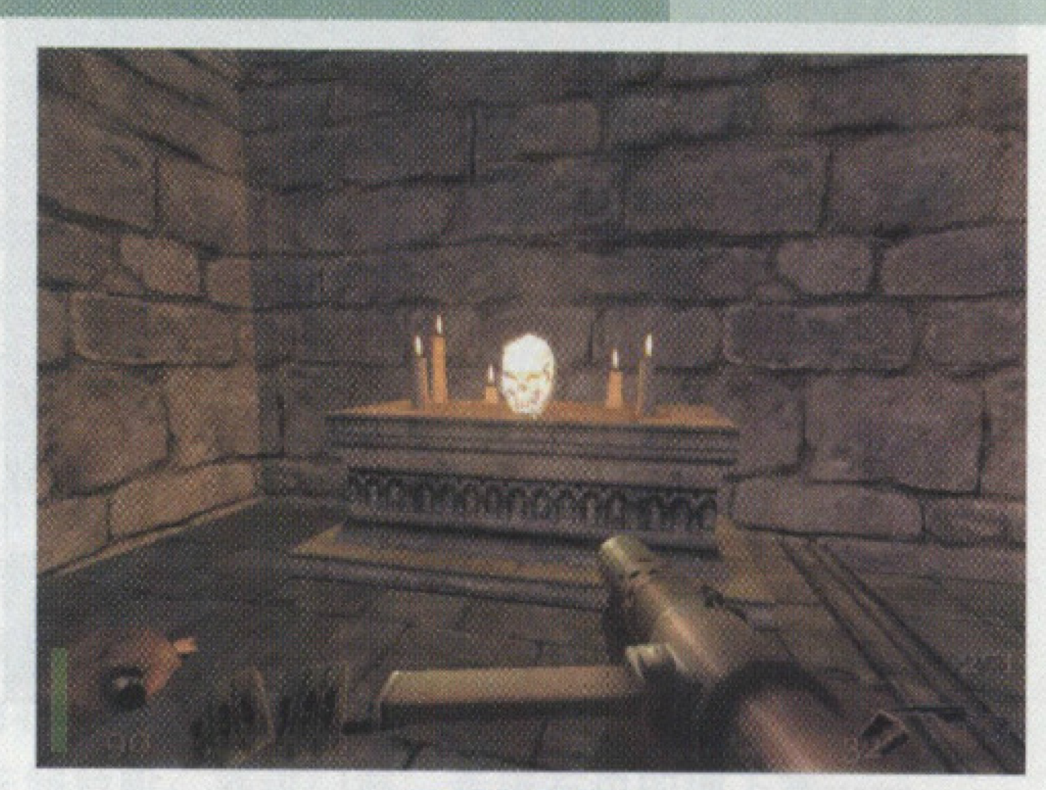


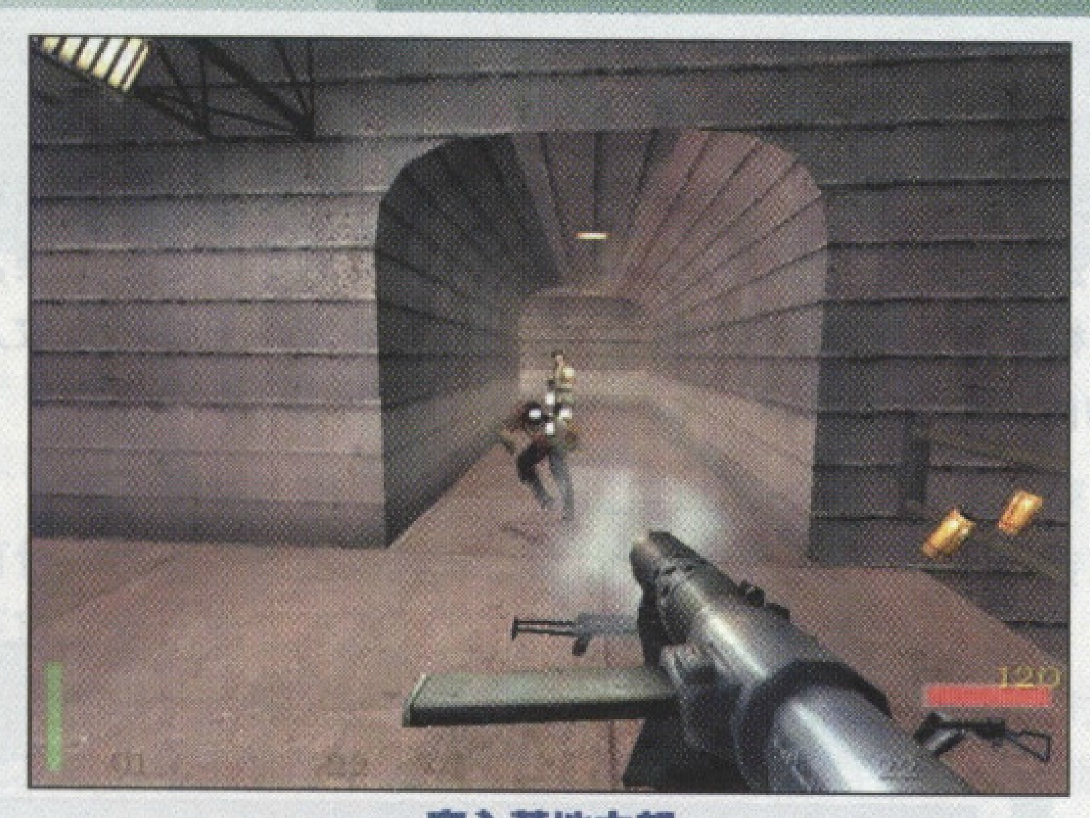
女人还是不要拿起武器

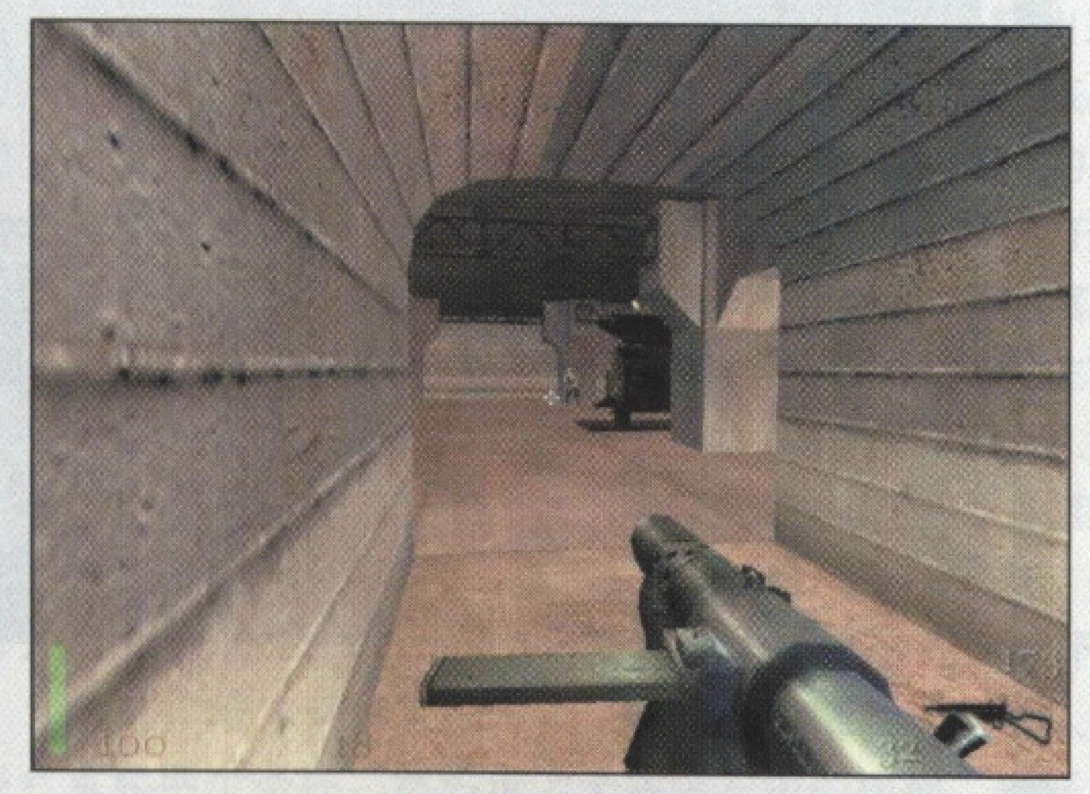
脚下的石柱升起来，上到二层后打开石室大门，发现一个圣杯。刚拿起圣杯，不想惊动了两个沉睡中的丧尸，干掉它们后地面开始塌陷，我顺势从缺口跳下，打开前面的木门继续前进……

走出门进入左侧通道，在聚光灯附近发现一些弹药。进木门，沿着通道走上中间的台阶，拉下墙上的开关。走进门，上右侧的台阶，突然头顶上落下两颗手榴弹。我赶忙跳出小屋，用狙击枪把楼上那个女特工打死后，爬上了梯子，拿到一些补给。从用木头搭成的平台跳到对面的平台上，找到一个隐藏地点。拿完东西后又跳回刚才与敌人激战的房间。慢慢走下旋梯，拉下开关打开闸门，进入通道后马上打开右侧的木门，打碎箱子后面的门栓，进门……

往前走几步，地面突然塌陷，我也跟着掉了下去。站起来环视四周，发现很多补给。爬上坑道后，一个巨大无比的食人魔出现在眼前，而且从周围墓地里还不断地爬出丧尸，我几乎用尽了所有的炸药和手榴弹才把食人魔炸成肉末，然后转过身收拾掉其它丧尸，进入石室……


隐藏的骷髅头


突入基地内部


微冲的“狙击”


幸亏我身手敏捷

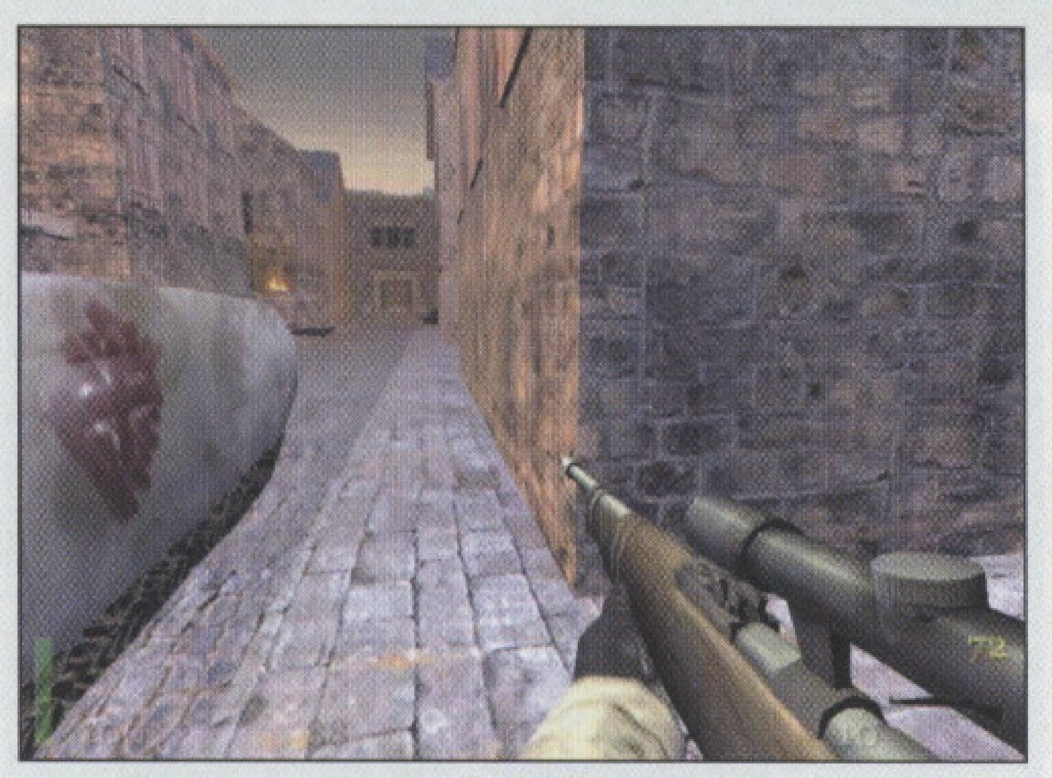
任务三　复仇的武器

从山谷中间走过去，再慢慢摸进屋里，穿过屋子右边的池塘，捡起空投下来的补给。沿着树林里的小路继续前进，沿着一个小屋的断墙墙根往右走，从左边的小道摸上岗楼，下来后继续靠右走，跑进前面的隧道，冲进右边铁门里，沿着通道一直走，爬上尽头的梯子回到地面。继续靠右走，摸上右边的岗楼，杀死上面的哨兵。回到矮墙筑成的掩体后，再去身后的小道尽头拿取空投的补给，从左侧山坡绕到敌人营地侧面。爬进窗户，在桌上得到狙击步枪，从窗户下一堆箱子上跳到房顶，再踩着电线来到对面屋子的房顶，然后从通风口跳进仓库，找到一个隐藏地点，打爆氧气瓶找到头盔，然后躲进卡车里，混入敌人基地……

出车厢，然后关掉警报，走进旁边的医务室，找到弹药和防弹衣。进入电梯，来到地下。出电梯，沿着铁轨一直向前，走进一条隧道，进入电梯，回到了地面。

出电梯爬上梯子，走进铁门，火箭的控制台就在眼前了。我轻轻按下控制台上的按钮，顿时，一枚火箭在我眼前爆炸。转身走回电梯，旁边的一扇铁门因为刚才的爆炸而打开了。走进去，走向对面的通道。过桥，冲下桥对面的楼梯，又进入通道，出通道跳过断桥。再沿着通道一直走，来到了控制室前。走上控制室台阶，穿过左侧的通道，打开通道尽头的门冲出去，然后跑向通道左侧的门，爬上楼梯，穿过一扇门，来到一个平台。走向通风口，从通风口出来，走过桥，进左侧的门，沿着通道来到二层。走下楼，沿着通道一直向前。走上台阶，进右边的门，发现在房间的地板上开了一个通风口。踹破通风口上的隔板跳下去，找到隐藏地点。从密室的铁门出去，冲到对面的弹药库找到3捆炸药。沿着通道走上楼梯，走出楼梯连接的门，从下一通道尽头左边的门出去看见雷达站。走进雷达站，放置好炸药，赶紧退出来。走进右边的门，爬下管道，来到控制室。在左侧的门里是发电机——这里的心脏地区。于是，我走进了发电机室……

从密道口出来，沿着右侧的山坡到达雷达站。打碎梯子旁边的通风口隔板，进入补给库，正好加强一下我身上的装备。从房间的门出去，打开面前的门。从停车场出来，然后爬上闸门旁边的岗楼，按下闸门的开关。走进前面的大门，从楼梯上到二楼，进入右侧的铁门。沿着楼梯一直走到第三层，在通道左侧的第一个门里看见一个机关，顺手拉下它，然后走出门去。刚才无法打开的右侧的门现在打开了。走进去，我得到了德军新式武器连发步枪（FG42 PARATROOP RIFLE）。爬上旁边的梯子，在顶楼的门里，转动舵盘。但似乎什么也没有发生。我返回一层打开左侧尽头门里的开关，穿过铁纱网门，爬上楼梯，打开闸门旁的控制按钮，登上德军秘密研制的飞机，起飞。


掩护坦克


废墟里的搏斗

任务四　死亡计划

和坦克一起前进拐进右边的巷子里，坦克的隆隆声从大街上传来，我立即赶回街上，跟着坦克沿街道向前。坦克停下来后，我穿过铁门，在废墟中协助游击队员消灭德国兵（注意：要保证游击队的3个成员全部活着）。坦克再次发出轰轰的响声，我继续跟在坦克后面，来到一幢楼前，它的炮弹为我开辟出一条道路，我跳进大厅中央的井口……

从梯子爬上来，到达通风口，来到废墟里面。跳进下水道口，沿左边通道来到地面，然后进入左边的铁门，再进入中间的门爬上楼梯，右边的门里有补给。跳到对面的平台上，来到控制台拉下开关，这里有一个隐藏地点。来到平台最里面，进入电梯……

走出电梯大门，打破墙上的氧气瓶，找到隐藏地点。走进电梯对面的门里，扫射过后，捡起敌人的武器，向楼下走去。这时一个怪物蹒跚着向我扑来，MP40立刻向它喷出了致命的火舌。正要往前继续走，发现楼下有补给和转轮冲锋枪（VENOM）。这时门外传来了一阵金属撞击声，两只怪物马上发现了我，我的冲锋枪又发出了阵阵怒吼……

进左侧的门，把怪物打成碎片，然后打破牢房里的墙壁，找到隐藏地点。回到大厅二层，进左侧门，发现潜艇停泊口。向对面的小门走，上楼，从左侧的门出去。过桥，跳到对面的空地，打爆油箱炸开墙。干掉两个敌人后，我走进了右侧的门……

任务五　死亡战场

用狙击枪干掉潜艇附近的敌人，来到潜艇旁，走进基地大门。到正中木屋的后面，打碎木栅栏，找到一个隐藏地点。在门口左侧屋里拿到防弹衣后，来到了基地侧面，然后爬上岗楼，杀死哨兵。沿着左侧山坡前进，上梯子爬进屋里，然后沿梯子回到地面。到左侧小门拿到补给，打碎铁丝网内的油桶后走进缺口……

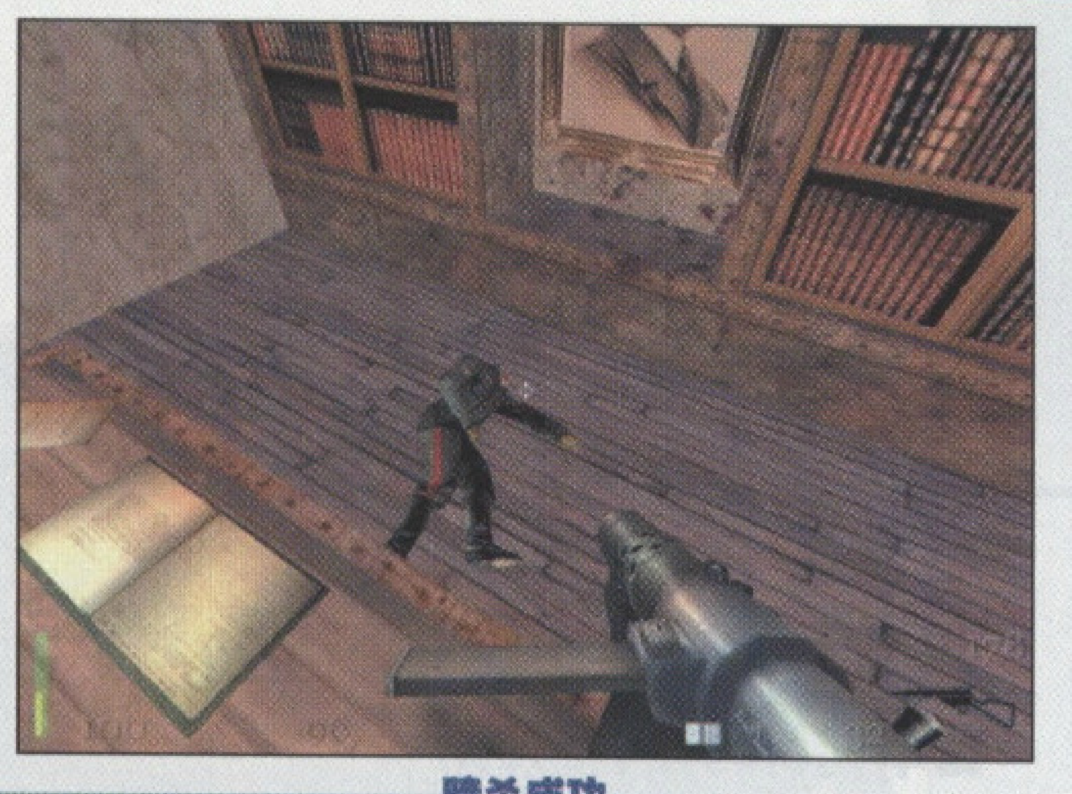
打死右边屋里的敌人，沿着地下蓝线走出门，进左边的铁门，身后突然有个怪物打破了墙壁闯进来，我用转轮冲锋枪干掉它。进入玻璃门，沿着梯子爬上去，进入左侧铁门，扔了两颗手雷，将怪物和德国兵全部炸飞。进入对面的铁门，向右侧走，进入右侧小门拿到一些补给，然后再进入左边铁门，干掉一个巨大的机器人。这时有个怪物从我脚下的铁丝网下面经过，我扔下一枚炸弹，送它见了上帝。从左边跳下水池，穿过一扇铁门，沿着通道向前走，从岔路口右转回到地面，找到隐藏地点。然后回到岔路口，从对面的梯子爬上，再干掉一个机器人。右转回到中央大厅，进入1号通道，走进被撞破的墙壁，拿起桌子上的资料书。然后沿着蓝线前进，过了铁丝网通道，经过一场混战后，走进对面控制室，打开开关进入闸门……

走出门后，用火箭干掉一个重型机器人，然后来到右边通道，又出现了一个重型机器人，最终它倒在我的转轮冲锋枪下。随后沿着走廊来到实验场，站在控制室里的纳粹头子放出一个用古代僵尸合成的巨型机器人，还拿着德国人最新开发的武器——电枪。我将身上的两发火箭全都送给了这个家伙，它却依然屹立不倒。我跑到右边控制室的墙下躲了起来，当它走过来的一瞬间我用转轮冲锋枪发动疯狂的攻击，它也挥舞着电枪对我迎头痛击，不过最终还是我技高一筹，赢得了胜利。

走下台阶，然后进入巨型机器人出来的大门，走上右边的楼梯来到控制室。那个纳粹头子已经逃走了，我打开并进入中间的电梯去追他，但还是晚了一步。当我来到火箭发射场的时候，他的穿梭机已经起飞了。


恐怖的机器人


缴获了电枪


暗杀成功

任务六 重返战场

从左侧登上山坡，走下平台后从大门右侧爬下梯子，一直来到大坝底部，向左侧的门走去。上楼，从梯子爬进通风口，上二层，进左侧门，向右一转出门。进通道左侧门后，下楼梯，从铁丝网旁的门出去。下了楼梯，进大门左侧的小屋，按下开关，闸门缓缓打开了……

我向前走，向右转，走进右边的屋子，到三楼踹开床前的箱子，找到隐藏地点。回到屋外，向右转，来到地窖，走到尽头，找到另一个隐藏地点。出地窖后，打开门，进入旅馆的门，上二层杀死一个将军。出旅馆的门，向楼前走去。进入左边的屋子，然后悄悄走进右侧的小胡同。再走进下面的地窖，沿着通道上楼，打开门，出门后用最快的速度解决掉对面的两个敌人。下台阶向右转，走进屋子，毁坏希特勒的画像，打开开关找到隐藏地点。出门上左侧台阶，穿过门洞，走进右边的地下室……

出门后穿过花园，打开对面的门，穿过通道来到大厅。打掉壁炉上的油画后，走进楼梯下面的小门，找到一个隐藏地点。上二楼，进入通道的小门后，干掉一个少尉。然后跳到对面阳台上，爬上对面的梯子，在屋顶解决下面的敌人，又纵身跳下图书馆，下楼后，进入炸开的大门，杀死敌人后进入左侧大门。

在卡车上拿到补给。走出铁门，左拐到断墙处，爬上土坡，向前走，杀死隐藏在废墟中的敌人。在公园入口处右拐，进入公园，跳进中央洞穴……



任务七 恶灵复苏

踢开栅栏，出门后沿着通道走过吊桥，向前走过深渊，进右边的木门，没有什么发现。我刚要离开，隐约听到从地面的缺口下传来的哗哗的水声。我向下望了望，看来不是很高，于是双手一撑跳了下去。

从水池里爬上来，沿着通道继续向前走，然后看准时机迅速爬过铁丝网，爬上左边的梯子。沿着梯子慢慢向上爬，好不容易爬到最顶端。然后沿着通道走到对面墙壁前，打爆墙边的油桶炸开封堵入口的木条，进入德军的另一个据点。

踢开破损的墙壁，出去后发现4个丧尸从地里钻出来，我赶忙扔下两颗手榴弹，然后迅速返回石室。轰的一声，爆炸的气浪把丧尸震出老远，我随即端起冲锋枪冲出石室，把它们打个粉碎。这时大厅左边的木门又被怪物撞开了，我急忙拿出电枪将它们击倒。走进闯出丧尸的房间，打开墙上的开关，石室对面的闸门打开了。走过闸门来到一个大厅，两个躺在棺木中的丧尸突然复活，在我一阵紧密的枪声后，它们重新得到了安息。继续往前走，打碎楼梯下面的栅栏，找到一个隐藏地点。然后走上楼梯打开门，见几个丧尸正在厮咬一个德国兵的尸体，我一颗手榴弹就解决了它们。然后走上螺旋楼梯，听见一个德国人的呼救声，但当我赶到顶层的房间时他已经咽气了。干掉里面的两个丧尸，打开右边的木门，从右边走到对面的木门，进门后走下楼梯，从木门离开。

走进广场中间的大门，我站在远处看准时机向敌人射出一枚火箭。我走上祭台拿起两个圣杯，然后走上十字架左边的楼梯。打开木门，从右边楼板的缝隙跳下一层，干掉埋伏在广场上的敌人。走进空地右边的木门，爬上楼梯，走进屋，从敌人身上搜出一些子弹，然后从楼板的缺口跳下去，打开进木门，走上右边的楼梯。打开木门，然后爬下梯子，将最后两个敌兵解决掉。在最后一个敌兵所在房间里有大门的开关，打开开关后返回广场走进大门……

收集了足够的弹药后，我跳下坑道，一直来到Dark Master复活的广场，这里有无数的丧尸和幽灵在守护着他。我扛起火箭筒，一边向他跑去一边扣动了扳机，躲过幽灵的攻击，跳到广场中央（在广场中央不会被幽灵攻击），把仅有的3发火箭送给了Dark Master，然后端起转轮冲锋枪对他狂扫，Dark Master则频频唤出丧尸向我发起攻击。突然，我发现手中的转轮冲锋枪已经过热不能开火了，不过没关系，我还带着德国人的最新武器——电枪。我又拿出一捆炸药扔在地上，然后奋力向后跑出几步。Dark Master和他的丧尸们向我追来，我拿出一颗手榴弹向炸药扔去。在炸药爆炸的一瞬间，一切都结束了，Dark Master终于倒下了，他手下的丧尸也都再次长眠于地下。 P


空地的决战

总评 90

制作	Gray Matter	发行	Activision/天人互动
载体	CD×1	类型	主视角射击
语言	英文	环境	Win98/2000/Me

画面	音响	操作	娱乐	剧情
10	9	9	9.5	8



地球时代(下) Empire Earth

■本刊特约作者 天奔

英国战役

近代热兵器兵种相克规律：龙骑兵克铁骑，铁骑克火枪兵和火炮，火炮克所有步兵，火枪兵克龙骑兵和长戟兵，长戟兵克所有骑兵。

近代热兵器推进阵形：火枪兵正面当前作炮灰；龙骑兵居中，克制逼近的敌陆军和铁骑；火炮居后，作为主要打击力量；铁骑兵布侧翼，意图冲击敌后方的重炮。火枪兵两侧各竖1座防御塔，火炮后面建医院（升级影响范围）和各类兵营。

塔暴战术：顾名思义，就是建众多防御塔，往敌人基地里延伸。部队要一路保护农民的工作，农民也建医院和兵工厂来相助部队。到了现代，这一战术还应加上穿插建众多防空塔。虽然推进缓慢，但对付电脑既有效又省心。

一、小威廉归来

背景：1040年，年轻的威廉回到Falaise城，夺回诺曼底公爵宝座。

条件：威廉必须活下来。

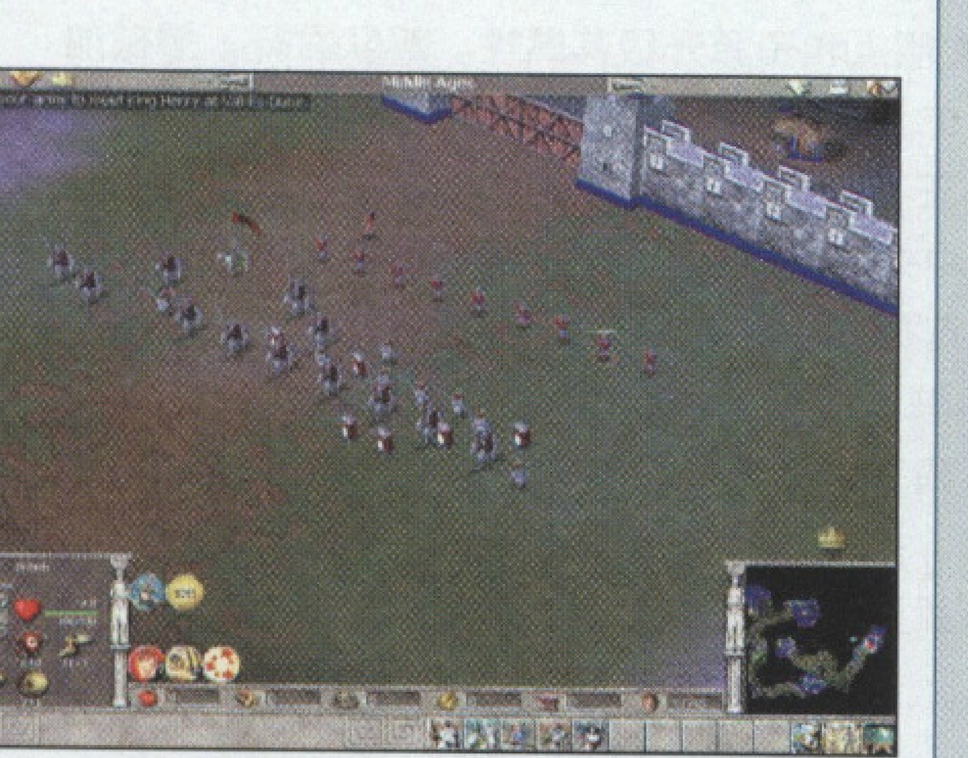
流程：升级长弓兵的射程和攻击以及骑士的攻防。东行击败拦路敌人，往东南在村庄获得增援后，再北上，途中救助一遭抢劫的村庄，获第2批增援；在北面村庄获第3批增援。一起往东过桥，突破2拨拦截，抵达Falaise城，得到第4批增援。主厂出农民伐木、种田。骑士出东门，沿道路东行，在种田的村舍处转向南，即可见到石头矿并获得1500石头。在Falaise城东南找到制造攻城器械者的城堡，购买2部抛石机（Trebuchet）和1门石炮。部队护送抛石机往南，攻克强盗的城堡，这儿有金矿和铁矿，调农民过来采集。补充部队，升级属性。再往北进兵，让部队保护抛石机攻克对手城堡。



被救的村民向威廉表示感谢



部队保护抛石机进攻对手基地


所有部队集结起来，准备与对手决战

二、威廉与诺曼底公爵爵位

背景：1047年，并非所有人都接受威廉重当诺曼底公爵，有人意图暗杀他。

流程：戏子Gollet偶然间获悉有人要暗杀威廉，于是由西北出城，前行遇上叛乱士兵拦截，将他们引到城门口由箭塔和守卫解决。途中往北一岔道，杀掉狼，获得剑和疗伤绷带。来到城门前，被拒绝入内。往东与农民交谈，获得支持，伪装进城，将消息报告威廉。两人从东南秘密出口出来，下至大道，南下，击败途中的几个敌人。过河后威廉到教堂祈祷，再躲到东面的一片树林后，看一队骑士过去，显然他们是去执行暗杀使命的。继续南下，得到3名骑士的增援，冲过有弓兵埋伏的山谷，前方有一支叛乱者部队，尽快冲过去进城，让箭塔射死他们。接着威廉率骑士出去寻找支持者。左边的城镇要求威廉击败一名Champion才肯给予支持，右边的则无条件支持，且途中还获得了一批志愿者，总兵力达到50个左右。赶往与Henry约好的集结点，对手也带着大批部队前来。当Henry的部队发起冲锋时，别跟着他们往敌人那里冲，而是直接朝前（敌人的左边空地），消灭这一侧的敌人及其首领，过程中威廉不断施展战吼。

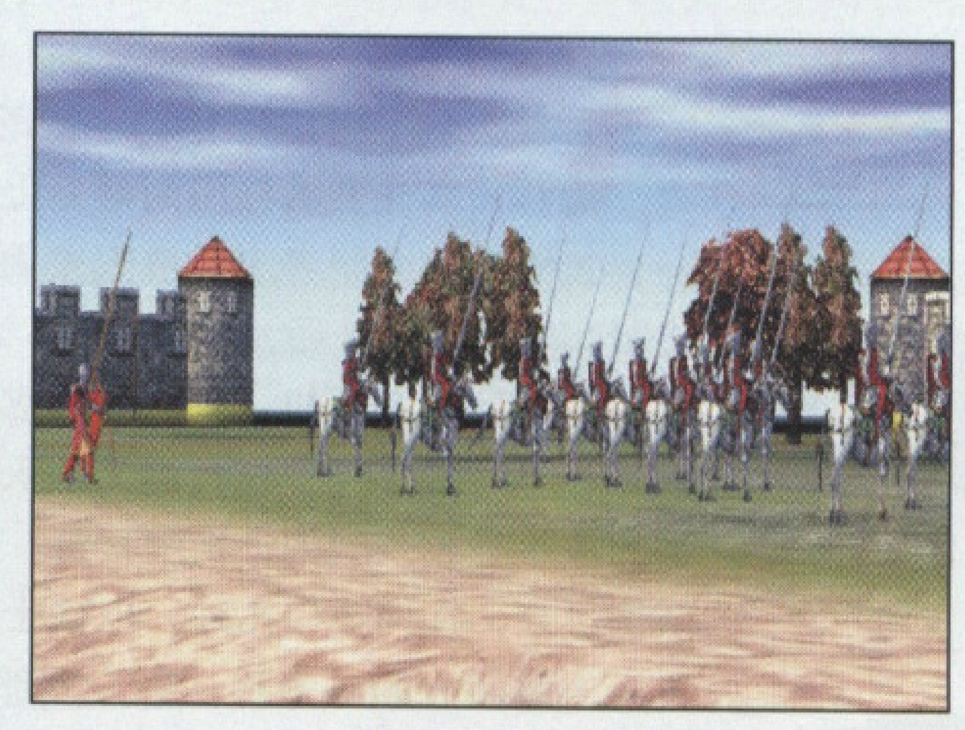
三、赫斯汀会战

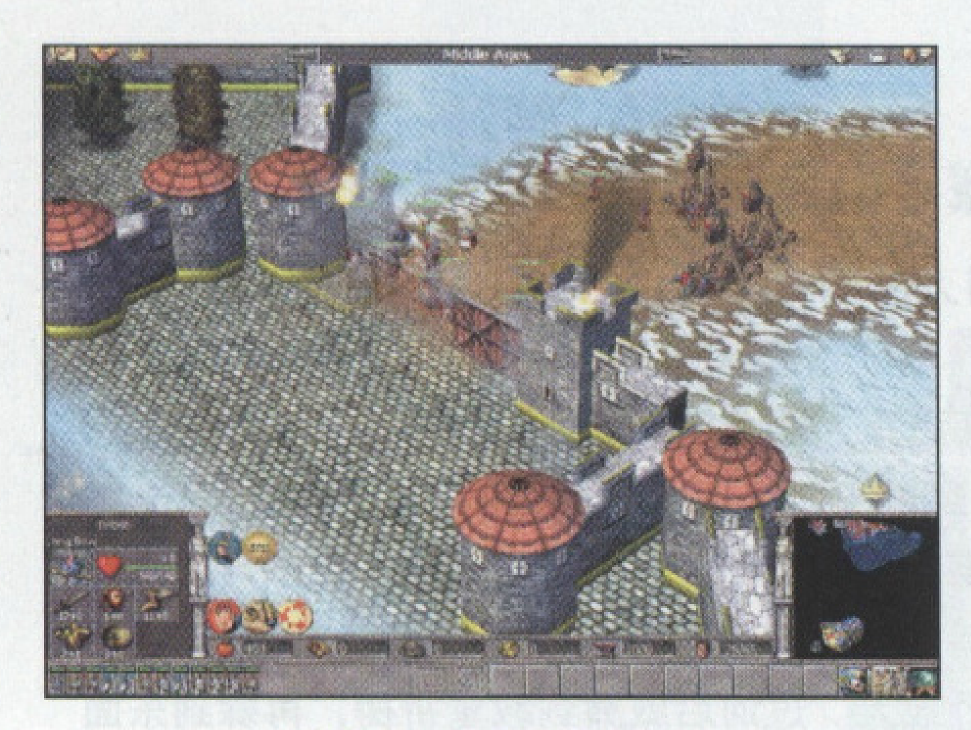
背景：1066年，英国国王爱德华去世，诺曼底公爵威廉赶到不列颠，夺取前国王所许诺的王位。

条件：威廉必须活下来。

流程：出农民，分配于西南和东北两块区域采资源，部队分为两拨在那里防守匪徒。等有了石头，可修建城墙将资源围起来。不断升级部队的攻、防、速度等属性，之后去掉农民，出19骑士、10长弓兵、10铁剑兵、7个长枪兵，和威廉一起来到码头，在2艘战船和2艘火攻船保护下，乘6艘运输船前往不列颠岛登陆。往东北行进，穿过山谷时以长弓兵消灭两边山头上的敌弓兵。存盘，密切注意威廉的位置。战斗很快就开始，威廉会被流箭射中而跌落马下，必须找到他并尽快跑到左上方插着黄旗的小山头，以证明威廉没死。敌人撤退时，暂时别追，让威廉给部队疗伤，再继续往东北前进，击败敌军，杀其首领。再往西北行进，找到一匹马，威廉恢复为骑士，部队开到伦敦城，威廉成为英国国王。


穿越山谷前切记存盘


威廉率军进入伦敦


过海后先攻下西南的小城

四、百年战争的开端

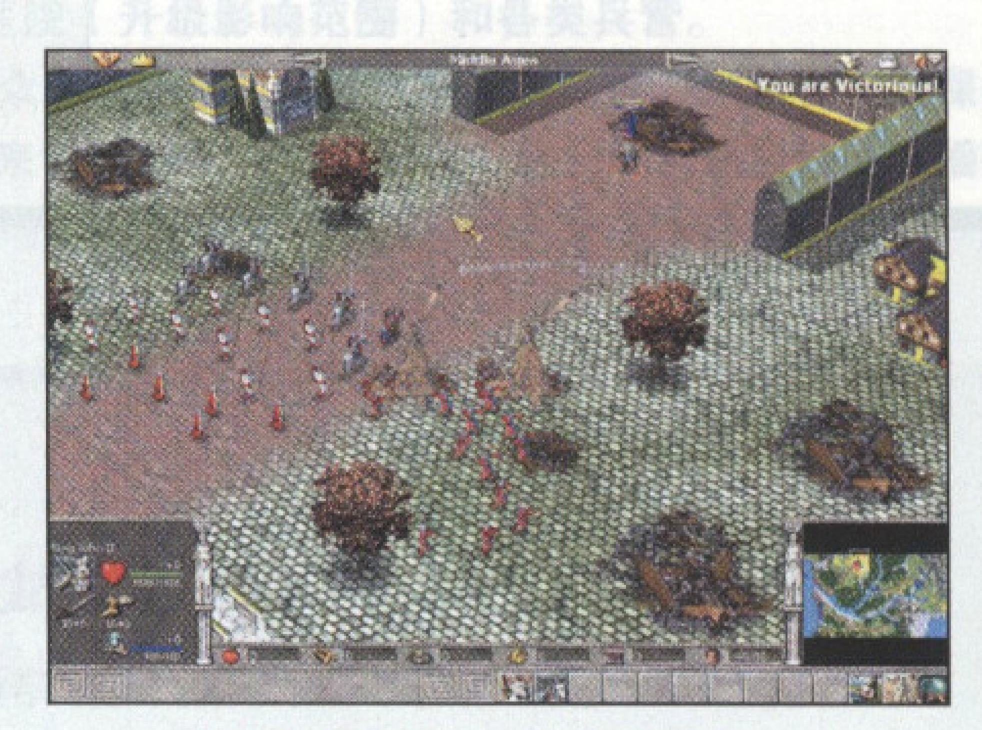
背景：1340-1346年，英国努力歼灭法国强大的海军，并登陆法国内地作战。

流程：出3艘战船，用文明点和资源升级其属性。舰队右行，爆破船跟在后面，等前方交火时，它溜过去炸沉敌旗舰，其它舰船集中火力攻敌，取得海战的胜利。黑马王子率队渡海南下，登陆后往西南走，部队掩护抛石机攻入城中，摧毁中央的4座建筑，该城所有设施即属于你。几个农民渡海而来，派他们采集石头，凑到150时被运回去，来了一个高级内政官员，将定居点升级为城镇中心。出农民至40个，分别采集5类资源。部队往东推进，消灭聚集在道路分叉口的绿色敌人及其设施。之后全力建设，间或派猎犬探路，找到紫色敌人的入口。补充部队，在敌城口建多座兵营和箭塔，抛石机轰击，部队掩护。在大量资源的支持下，攻入城内摧毁其主厂。

五、黑马王子

背景：1356年，黑马王子率少数部队劫掠法国，获得意外的巨大收获。

流程：南下击败一队法军，截获1车财宝。继续南下，在岔路口往西，发现一座教堂。因骚扰了宗教圣地而导致旁边火山喷发，所以赶快回撤，避开火山。走岔路口的东面，攻克一个法国村镇，获得第2车财宝。前方被树林挡住了，不过有一些农民在伐木。先返回到教堂那儿，火山已停止喷发，击败守军，获得第3车财宝。回到村镇处，伐木的村民已伐出一个出口，从这过去，一路往东，穿过山谷，攻入海边一村镇，在码头截获最后1车财宝。试图原路返回时，山谷塌方，转向北面寻找归路。过一个废弃村庄时小心埋伏，再往西救下一村庄，村民提供船。部队上船，顺着蜿蜒的河道回到出发地点登陆。接到父王命令，需继续攻击法国。乘船到河对岸，与援军会合。往东穿过林中道，在城前方往西北上山坡，布好阵势。抛石机靠在悬崖边，其它部队占据山头，步兵当前，弓兵居中，骑兵在后，部队AI设为防御。当城里大批敌军出来时，王子施展战吼帮助部队。一场混战，击败敌军，攻城很容易，打掉要塞，俘获法国国王！



没想到要塞里居然藏着法国国王！

六、亨利五世

背景：1414-1415年，年轻的亨利国王遭到了国内大贵族和法国国王的双重挑战。

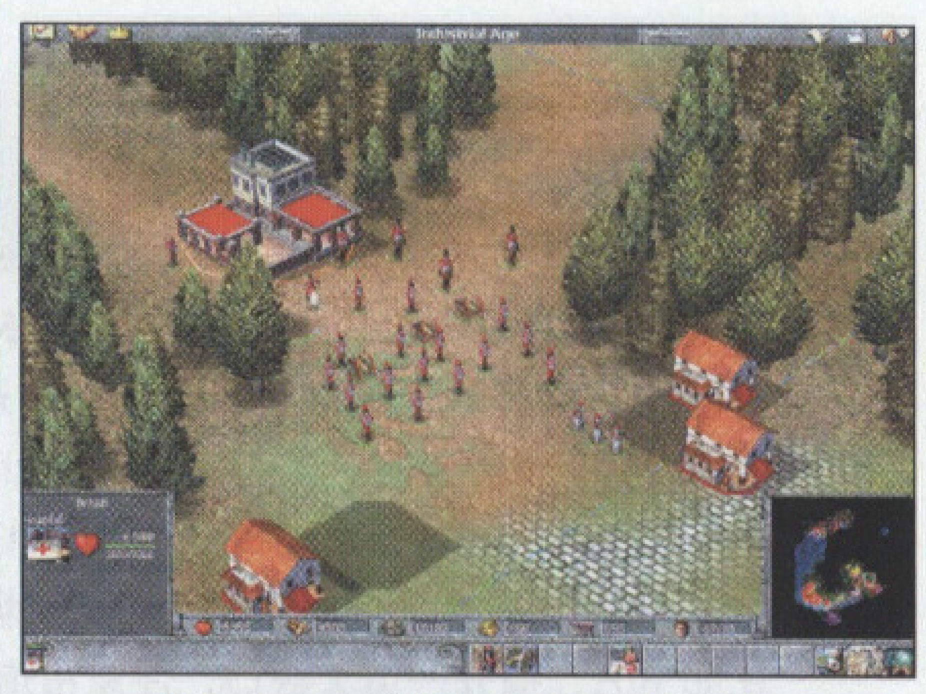
流程：首先要看住不列颠岛上所有城市里的寺庙，阻止对手的牧师变己方部队。参照任务地图方位，派部队一一去那儿，缴获寺庙或消灭里面的敌人，并各留1个长弓兵或弩兵驻守。派骑兵探索并攻击零散的敌牧师。稳住所有城市的宗教后，回到首都，与大贵族争执并最终和好。集结起6铁骑、10骑士、6连弩兵、3长枪兵、8长剑兵、2农民、2抛石机、1石弩、2名首领，赶到南边的城码头，自动全部渡海（注意要将所有人口都调到那儿）。登陆后就地采矿，没人骚扰，多积累石头。探索到敌城，在其桥头布阵，抛石机轰击，防御塔与其它部队歼灭出击的敌军。攻入城内，扫清兵营、防御塔、要塞。之后，两位首领纵马东进，在河边发现庞大的法国军团。将部队调过来，在河道口布阵，以骑士逐一引诱其中央的骑士军团，再上两侧山头除掉重炮。所有部队过河，用抛石机轰击敌后方的长弓兵，歼灭大部分，敌人即投降。注意保留一些文明点，以备后两关使用。

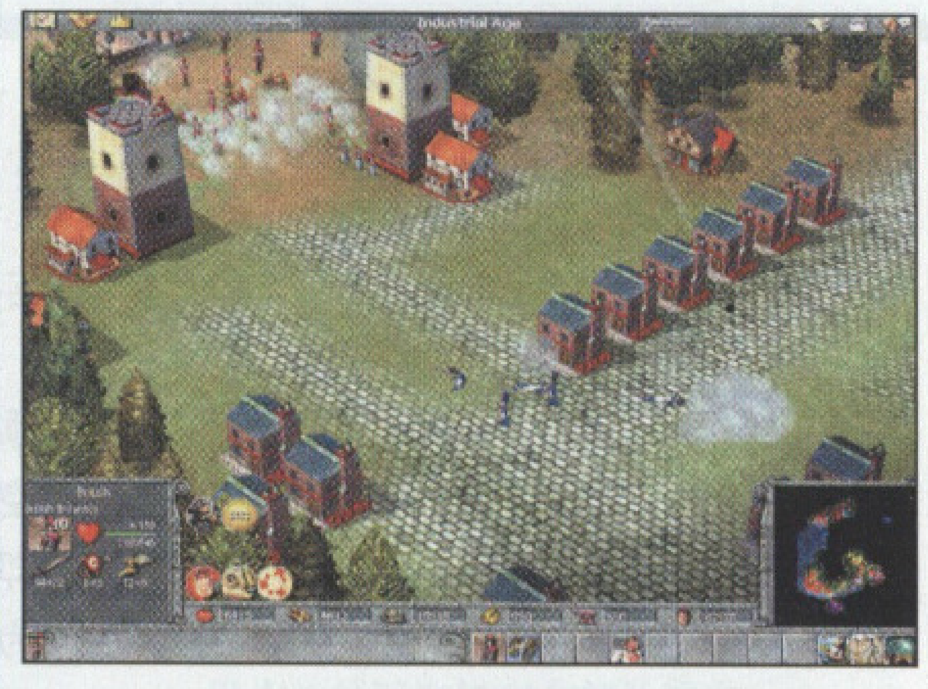
七、对拿破仑的战争

背景：1808-1814年，拿破仑攻占西班牙和葡萄牙使其战线拉得过长，未来的威灵顿公爵Arthur Wellesley看到了击败法军的机会。

条件：Wellesley必须活下来。

流程：此关变为工业化时代，黄金、铁矿有限，注意节约使用。用文明点升火枪兵的射程、血、攻击、弩炮的射程、龙骑兵的血、防御，还以资源升级部队属性。2战船出海，扫清通往指示地点的法国海军。出部队，开到码头渡海，登陆后排好阵形，陆军当前，炮居中间，龙骑兵殿后，诱歼敌军。进入城内，击败城北试图反击的另一股敌人，完全控制该城，开始资源采集，重点采石头。出兵发动攻势，先攻克东南的西班牙城，再往东北推进。西班牙人起义攻击法军时，不必跟着上，等布好阵再诱歼法军。一路往东北连克数座城，获得一些资源补给。由Salamanca城继续往东北上山路，派几个龙骑士在前面扫清埋伏的敌神枪手，所有农民在后面沿着山坡一路往上建防御塔，在山头处尤其尽可能多建，在一个凹坡处可建医院。同时山脚建各类兵营，出重炮，部队上山头。当法军反应过来发动冲锋时，局势将很难控制，玩家只管从山脚不停地往山头出龙骑兵和铁骑兵。挺过一阵，伤亡惨重的法军即撤退。


将部队放在医院的影响范围内作战


百枪齐发




在Quatre Bras村的后方布阵防守

八、滑铁卢战役

背景：1815年，拿破仑在滑铁卢与威灵顿公爵决战，谁的援军先到，谁就获胜。

条件：威灵顿公爵必须活下来。

流程：派侦察骑兵赶到指定地点，与友军联络上。此关兵力有限、资源有限，合理分配兵力搭配、部队升级属性和工程师干活，对取胜非常关键。笔者方案如下：20个火枪兵、10门炮、10个铁骑（冲击敌重炮）、10个龙骑士（抵御突击的敌铁骑）；火枪兵、炮升级攻击与射程，铁骑升级抗枪能力、速度、血，龙骑士升级攻击和血。工人中，2个在家伐木，4个去西面采石头，2个跟随部队搞建设。在提示的高地上建各类兵营和2座医院，出各类部队，注意留出空地方以便部队布阵，暂时不建防御塔。当游戏提示要守住西南一村镇时，立刻派所有部队和6个工程师过去，在村镇后面建1座医院、2个防御塔，部队布阵于其中间，铁骑放侧翼。过程中不停地从高地上将所出部队调过来增援。雨悄悄地落了下来，法军的攻击随后而至，注意让铁骑兵伺机去冲击其后方重炮。挡住这一波攻击后，立即回撤到高地，布好阵势，建2座防御塔，若有剩余资源则出为部队。没多久，法军庞大军团再度来袭。好在大量友军前来支援，加上部队都处于医院影响范围内，所以挡住这一拨法军不是很难了，过程中仍用铁骑从侧面绕过去攻击敌炮。

德国战役

现代热兵器兵种相克规律：坦克克步兵和重炮，步兵克反坦克炮，重炮克步兵和反坦克炮，反坦克炮克坦克；海王直升机克潜艇，攻击型潜艇克除护卫舰以外的所有舰只，护卫舰克潜艇和巡洋舰，战列舰克所有其它水上舰只；战斗机克其它战机，战斗轰炸机克轰炸机和直升机，轰炸机和直升机克地面部队，地面部队克防空武器，防空武器克所有战机。

现代推进阵形：坦克当前，防空坦克居中，吊炮在后，农民跟上建几个防空塔和1座医院，使前线部队在医院的影响范围内作战，必要时建几座防御塔。

一、空中骑士

背景：1915年夏，间谍Richthofen乘机到敌后方拍摄俄罗斯军队撤退的情况，飞机不幸被击中。

条件：Richthofen与机师Holck必须活下来。

流程：西面的路被树林堵上了，只好往东。帮助农民Jozef从敌军官处救出他的妻子，再指挥3个农民去西面伐木，砍开一条通道。西行，沿途利用Richthofen视野远的特长，避开巡逻的敌人，伺机接近敌哨所拍下照片。场景中共有7座哨所，只需拍4个，有的哨所会提供弹药给机师。接近边界时，德军主帅下令进攻，玩家获得指挥权。将两人放到敌巡逻兵不光顾的安全地点，之后在西面战场出各类型兵种。由于资源充足，是个了解各兵种特点的关。专注往一个方向打，比如下方，撕开一道大缺口，注意吊炮只能轰击可见的目标。换攻其它方向时，间谍与机师从缺口绕到后方，去见主帅。

二、供需

背景：1915年冬，德国海军还不是英国海军的对手，只负责保护军需物资的海上运输线。

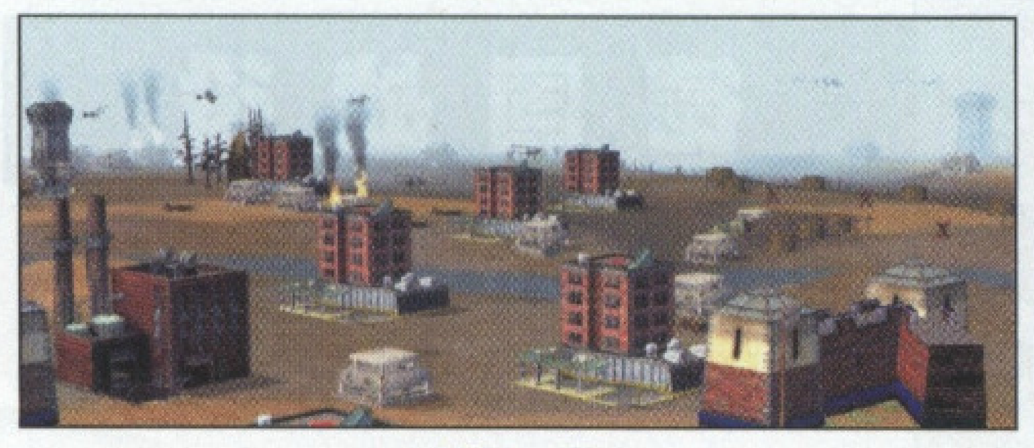
流程：4个主厂各出一些农民采集资源，重点是木材和铁矿。马上建码头和海军基地，出战列舰、巡洋舰（对空）和潜艇。潜艇出海探索，其它舰船于近海防御。码头建好后，运输船即从西面和西北出现并开来。在西线海岸多建防御塔、防空塔、码头，因为这个方向是敌人海军和空军的主要来袭方向。建飞机场，获得一队战斗轰炸机，其中红色的战机是个王牌，作战力极强（不能牺牲），让空军在西线上空防御（即设置飞机场的集结点）。早期，海军在码头的影响范围内作战，受伤后可加血。升级战列舰的攻击和血、巡洋舰的射程、炮塔的射程。积蓄起一定海军实力后，派往西面去接应那儿的运输船，空军的集结点也跟着往西移，直到第20艘运输船抵达。过程中若资源短缺，可与丹麦交易，以500粮食换250黄金，500木材换250铁矿。



在西海岸布置防线



围绕吊炮轰击展开的推进阵形



战场一览

三、红鹰

背景：1916年春，西线战事陷入长达3个月的僵局，现在最高指挥部发现了法军的一个弱点……

条件：红鹰战机必须活下来。

流程：出农民采资源，偏重黄金、铁矿和木材，同时出各类部队，注意坦克只能造10辆，无法补充。飞机场多建2个，出战斗机和战斗轰炸机争夺制空权。敌人在左上和右下的进攻都是骚扰性质，以少许兵力夹在防御塔、碉堡（pillbox，由工程师建造）中防守即可，中路才是重点。推进的方法是，先建医院（升级影响范围），部队调上前，空军集结点配合跟上，再于作战间隙在部队前面建防御塔、碉堡，中间建防空塔。如此循环，在3个敌要塞的中央区域建成一大片设施群。部队布好阵，飞艇飘至前线为吊炮的轰击提供光照。注意空军在制空时可能飞到敌人要塞上空而被击落，因此地面部队要优先干掉敌防空塔。以中央为出发点，围绕吊炮的轰击布阵战术，先后摧毁敌3座要塞只是时间问题。过程中小心敌人的吊炮群，火炮可有效克之。最后敌人会出一拨空军，保住红鹰战机即获胜。

四、索姆河战役

背景：1918年，随着俄罗斯在东线的撤退，德国将兵力调往西线作孤注一掷的决战。

流程：此关若打快攻，较难操作，靠资源的积累和支持更容易理解，因此早期不必将人口占满，而是所有兵种都出少许，各升级5次属性。多出农民，使主厂里驻扎的农民数达到50个，基地内则遍布防御塔、防空塔、碉堡；空军在边界巡逻，消灭任何发现你行踪的敌人。之后出满人口，留20个农民在基地里做事，轰炸机去区域西北消灭那儿的敌人，再调部队和农民过去，在河边建定居点（升级到主厂，以就近出农民）、飞机场（将战机调进这里）、坦克工厂和医院。过河后的主要阻力不在于敌地面部队，而在于空军。大量建造防空塔，分2–3排纵深，间或插以碉堡或防御塔，往敌基地延伸，让防空塔去对付那些有如蚊子一样多的敌机。坦克、火炮、吊炮跟上，直至摧毁敌主厂，并在那儿建兵营（周围布上防空塔和碉堡）。这种推进方法速度慢，但有效。注意沿途设施需有部队看守，否则没用。依次摧毁敌3座主厂，各建一座兵营。若看守兵营的部队被反扑的敌军打死，不用着急回援，等所有3个地方都建好了兵营，派飞艇去失陷的兵营处即可。


先消灭区域西北之敌


以大量的防空塔配合部队推进

五、闪电战

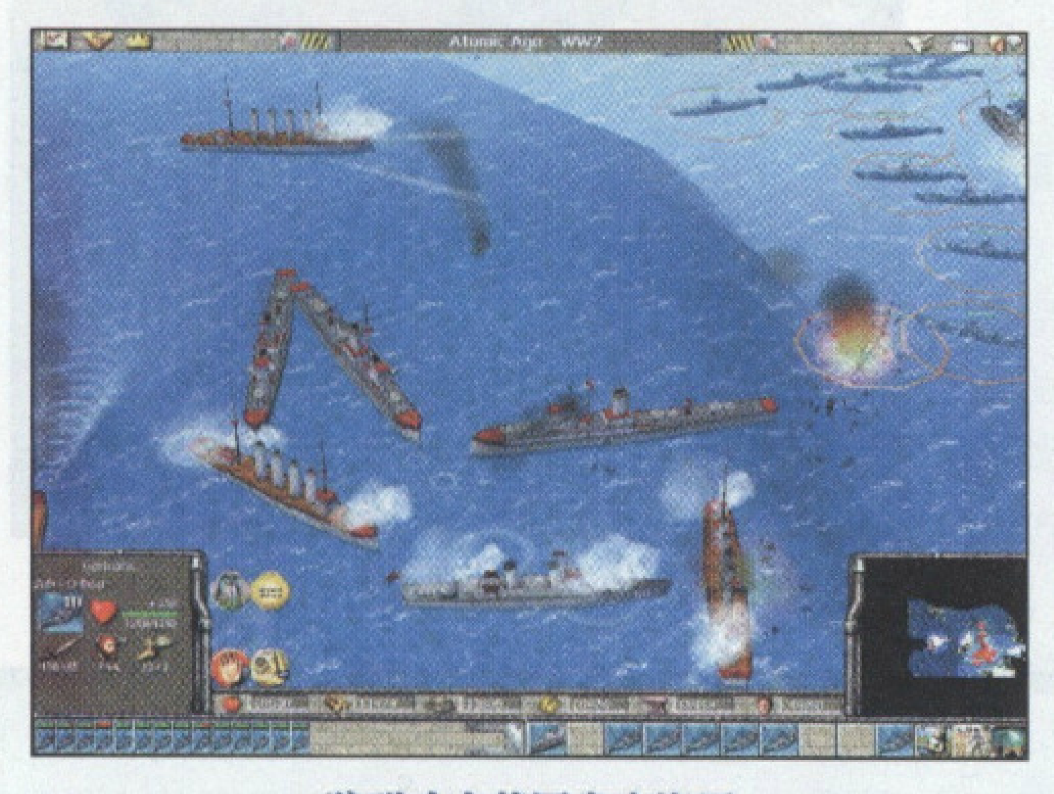
背景：1939–1940年，德军从西班牙内战中发现了闪电战的优势，将运用它攻占了几个重要的欧洲国家。

流程：先点各设施出坦克、防空坦克、吊炮、战斗机、轰炸机，再点主厂出农民。除了种田、伐木外，农民四处建防空塔。尽快做好准备，将部队开到波兰边界，调出外交屏幕，将联盟改为敌对，边界自然消失。坦克突进，其余跟上，轻松攻占波兰，建城镇中心（5农民驻扎进定居点）。乘势歼灭其东南方向的残敌，获得2片铁矿。英国将派空军袭击，均被防空塔所击落。补充部队，保持20个农民做事，其中12个采铁、2个采金、4个采粮食、2个采石头。部队往西北，在海湾浅滩前的陆地上建医院、防空塔、防御塔、碉堡，一旦与挪威开战，其海军与英国空军相配合，会给你造成较大的麻烦，必须在滩头以众多设施遏制住敌人。部队涉水冲到对岸，就地建防空塔、碉堡、医院，进而攻克其首都，建起城镇中心，在旁边多建碉堡和防空塔、挡住其残余势力的袭击即可。大部队回去，休整补充，集结在法国北部边界，并最终从那儿轻松突破，绕开了马其诺防线，攻下巴黎。过程中注意两点：一是适时出农民，跟随部队协助建设；二是有时间限制，不能久拖不战。


在海湾滩头多建设施，遏制敌人


绕开法国正面防线，从其北面薄弱环节长驱直入


这艘运输船已在劫难逃了


狼群攻击英国皇家海军

六、入侵前的准备

背景：欧洲大陆的沦陷使得顽强抵抗的英国不得不依赖来自美国的物资来支撑战争。切断英国的补给线，成为德军发动登陆战前的必需步骤。

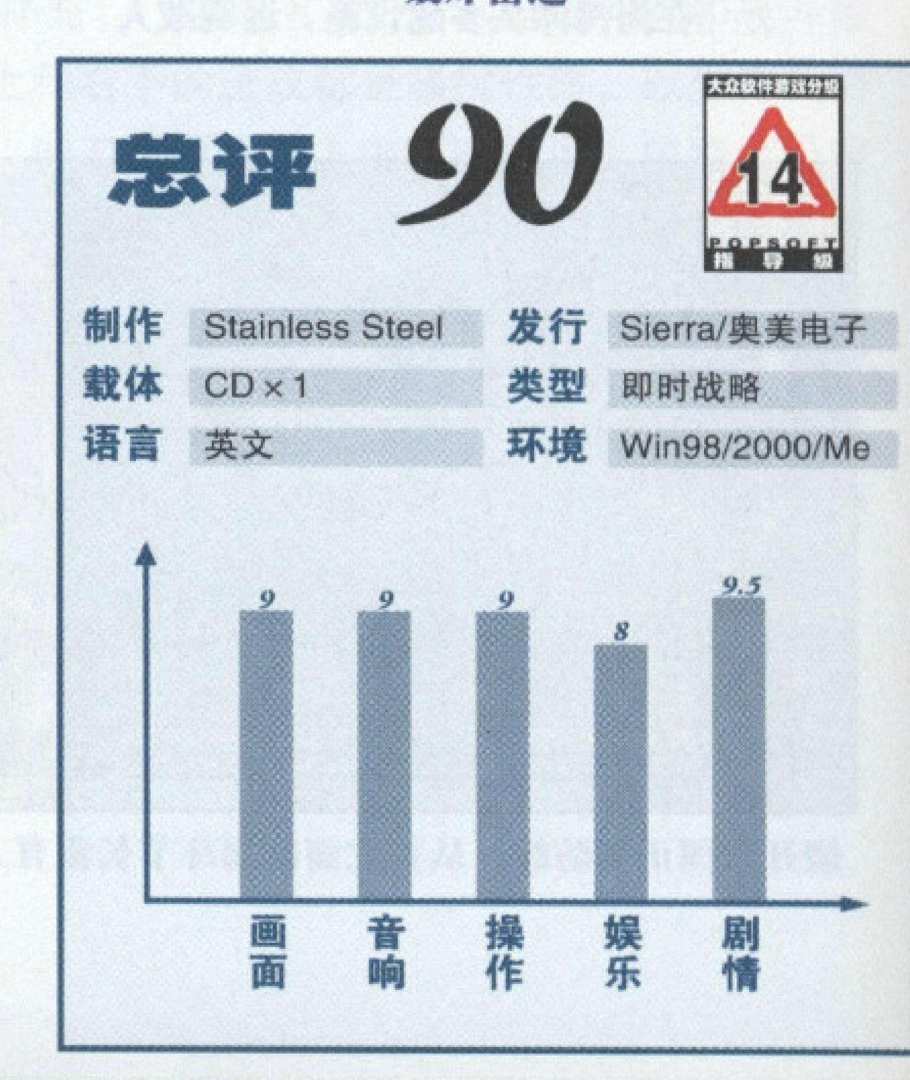
流程：每一艘运输船到达英国码头，英国就获得一批补给；每打掉一艘船，你就获得补给，因此此关完全围绕拦截运输船而展开。4个主厂都出农民采集资源，侧重铁矿、木材。4个潜艇基地都出潜艇，加上已有的3艘，分组派往不列颠岛四周的4个要点：一是其东北码头，二是英吉利海峡西面的口子，卡住这两个点，使运输船无法从南北两个方向绕到英国东面和南面的码头；另2个要点在不列颠与爱尔兰之间的海峡的南、北两个口子，卡住这儿即封住西面码头的补给通道。注意英吉利海峡里有水雷，需人工指挥潜艇绕开它们。早期先各派2艘潜艇过去，依次升级潜艇的攻击力、射程、速度，AI均为防御。潜艇的好处是避开与敌发生正面冲突，战列舰、飞机拿它一点办法都没有，只有护卫舰（Frigate）可发现它，但只要集中潜艇火力，也能击沉它。在资源积累的同时，不停地出潜艇，使每个要点的潜艇数由2艘逐渐增加到3艘、4艘、5艘，终可完全控制住海上补给线，资源也就源源不断地增长。减少农民，出各类主力战舰，摧毁敌所有码头。最后，集中兵力歼灭西北海域的英国皇家海军。

七、海狮行动

背景：1941年，德军大举入侵英国。

流程：各码头马上造运输船，共8艘。3艘潜艇探索海域，大致能现出不列颠岛的外形，注意避开中央的护卫舰、防御塔和东北的水雷，也切勿从其西面狭窄口子绕到岛的后面，那样将把美国舰队提早带入战场。地面增援部队分两批抵达，将它们留在那儿，移至医院的影响半径内，AI设为防御，因不时会有法国人的起义、骚扰，以此来减少地面部队的损失。飞机场附近若出现法国起义者，则出动轰炸机或战斗轰炸机消灭之。升级轰炸机（笔者偏爱西南机场里的ME110）的血、速度、战斗机的攻击、射程、血以及巡洋舰的射程、攻击。集结所有海军（英国海军很弱，只需注意避开防御塔），陈兵于即将实施轰炸的目标前的海域；点轰炸机机场，集结点设在要轰炸的目标上，等足够数量的轰炸机出去后再取消集结点，余下的轰炸机和返航的轰炸机都不会再出击；以相同方法操作战斗机，其集结点设在巡洋舰的上空，与它们一起保护返航的轰炸机。先从不列颠岛西南炸起，优先炸毁雷达站（需5架）、防空塔（需2架）、飞机场，然后是防御塔、部队、各类设施。必要时以战斗机探索其岛内纵深，摸清楚敌雷达、机场的方位。在海空配合下，飞机的损失很小，大约摧毁3-4个机场时，就快接近伦敦了。此时改而轰炸岛东北的雷达、机场（有3个）、防空塔，之后是沿岸的各类设施。开出一片空荡区域，运输船载着所有地面部队和农民过海登陆，相互配合保护、推进，攻克伦敦，摧毁白金汉宫，在那里建定居点，基地里给出5名间谍和10个农民。运送他们到伦敦，农民驻扎进定居点使之升级为城镇中心，间谍占领机场、坦克工厂、码头等设施（占城镇中心则获得资源），可根据需要出相应的部队。此时美国海军应已现身，在岛的西面发展。多出防空坦克，抵御其空军的骚扰，地面部队往西挺进，摧毁美国在岛上的所有设施，同时轰炸机群、战斗机群扑向其航母舰队，将其全部炸沉。P


轰炸雷达



世界电子竞技大赛专题报道

■本刊记者 御风



代表中国电子职业竞技成就与荣誉的奖牌


中国国家代表团全体合影

全世界顶尖PcGamer的聚会——The World Cyber Games（世界电子竞技大赛）于2001年12月9日在汉城落下帷幕。共37个国家和地区470多名职业高手在4天内进行了激烈的角逐，WCG大赛为全世界电脑游戏爱好者提供了一个交流的舞台，极大地推动了电子竞技的发展。在这次WCG中，中国选手取得了2金1铜的优异成绩，位居奖牌榜第2名。这是中国选手在世界性电子竞技比赛中取得的最好成绩，全中国的玩家都为我们的选手感到无比自豪。下面就请和笔者一起，对这次电脑游戏史上的盛事做一个全面的回顾。

QuakeⅢ Arena（雷神之锤3）

此次参加WCG比赛的Quake选手，可以说代表了中国Quake界的最高水平。作为竞技游戏的传统项目，中国选手在1年内水平有了长足的进步，已非当日吴下阿蒙，而Rocketboy和CHJ的名字更是被广大中国Quaker引为偶像。此次QuakeⅢ的比赛也是本届大赛中参赛选手最多的项目，可谓名家云集。Quake一向是欧美玩家称霸的天下，此次也不例外。从分组情况来看，=I.D=CovER所在的小组虽然拥有去年IE大赛的冠军Mirage和著名的法国选手SaintGermain，但整体形势要好于Rocketboy和CHJ所在的小组。CHJ在小组赛中以12:19败给世界顶尖高手美国的Makaveli，而后来Makaveli被取消比赛资格，未与他相遇的选手一律判胜，这注定了CHJ的命运将在小组赛止步不前。=I.D=CovER虽然以出色的发挥大比分击败新西兰的Mirage，还是和Rocketboy一样仅取得了小组第3，与复赛失之交臂。至此中国选手在QuakeⅢ比赛的小组赛中全部落马。

本次WCG中最具拚搏精神的当属2位印度选手。他们不但一场未胜，而且每个人在参加的6场比赛中杀人数总和都没有超过1位数，更富喜剧色彩的是，除了5场0分以外，还有两场竟出现负值，可谓开创了WCG比赛的“纪录”。但比赛的目的在于参与，他们有勇气参加这种世界性的大赛，和世界上的高手同场竞技，这种体育精神就值得称赞。

最后的冠军在美国的Zero4和俄罗斯的[C4]LeXeR之间展开，双方在Promap-t4地图上进行了激烈的搏杀。俄罗斯也是目前世界公认的Quake和CS的强者，平均每周都有大型的Quake比赛在那里举行，他们也一直有称霸世界的“野心”。遗憾的是美国人最终没能让他们的梦想实现。

Counter Strike（半条命——反恐精英）

代表中国参加WCG的[Evil]战队，他们拥有Butcher（原Quake高手=DOC=Birdboy）、Ken（DF界名人Ken-=ice=-）等众多高手，是国内公认的强者。但在此次比赛中他们于小组赛止步不前，令人为之扼腕。此次夺冠的大热门加拿大的[:LnD]战队和芬兰的All-Star战队都杀入3甲，应该说是意料之中，而一向名不见经传的德国战队[mTw]能取得第2名的好成绩，算是爆出了冷门。

从这次比赛来看，由于[Evil]战队平时很注意和国外强队的交流，在掌握“宏观战略思想”的同时也强调“微观战术布局”，无论从整体

配合还是个人技术上都远超国内其他战队，即使与诸多北欧强队相比也毫不逊色。想必大家还对WCG中国预选赛中[Evil]在“Dust”和“Dust2”上的精彩表演记忆犹新吧。遗憾的是与《星际争霸》中我们的选手擅长Lost Temple类似，[Evil]在Dust系列以外的“Nuke”、“Prodigy”、“Train”等地图上表现欠佳，看来我们还要在更多的地图上加强练习，以适应不同的比赛。

FIFA2001（足球2001）

在此次FIFA比赛中我国选手显示了强大的实力，来自北京的ZW和来自长沙的Tianqi双双杀入第2轮，而韩国选手依然显示出他们在FiFA项目上的王者风范，3名选手全部出线。在16强的第2轮中，两位中国选手不幸相遇。最终ZW以7:4战胜Tianqi，又力克本届冠军韩国的TNP-A晋升三甲，在胜者组决赛中不敌意大利的选手Champion而被打入败者组，再次与TNP-A相遇。

遗憾的是ZW未能重演壮举，被神勇的TNP-A击败。而TNP-A此后更发挥出极高的水平，在决赛中直落两局取得冠军。在随后举行的2vs2团体赛中，我国选手一路过关斩将，摘取了一枚宝贵的金牌。此次中国的FIFA代表队获得了个人第3和团体第1的辉煌战果，这也是有史以来中国选手在世界范围的电子竞技大赛中取得的最高名次。

Star Craft（星际争霸）

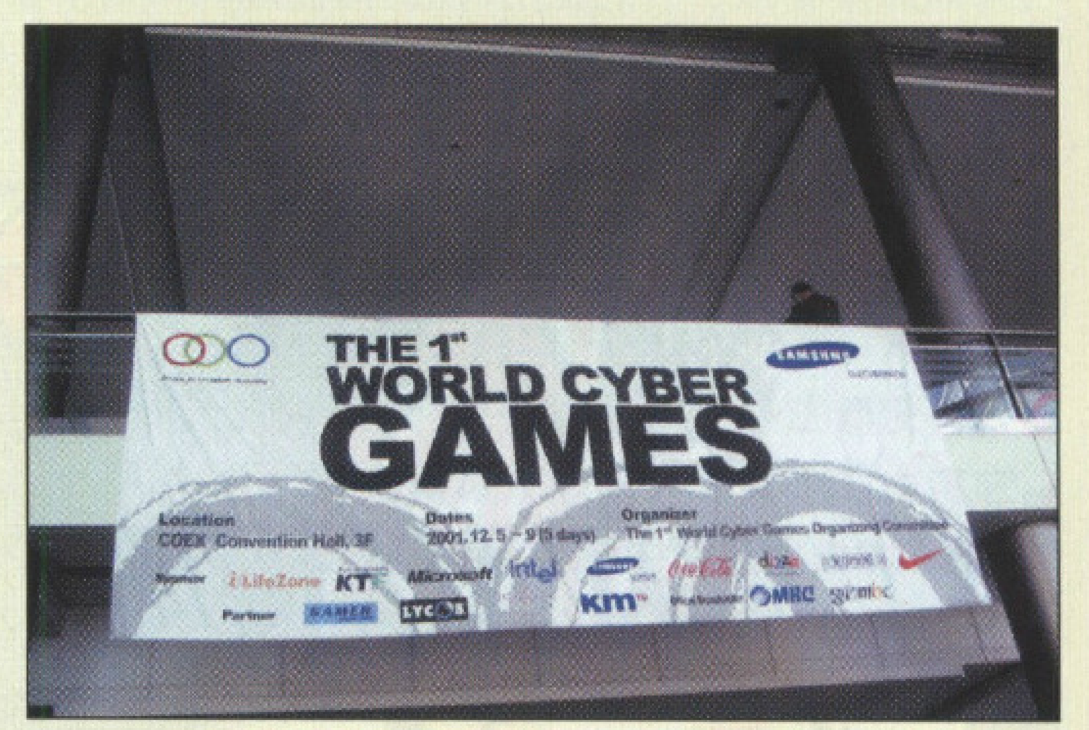
在所有的赛事中，最受国内玩家关注的莫过于SC比赛了。与去年的平平战绩相比，中国选手水平的进步显而易见。从分组来看，我们幸运地避开了最具实力的Slayer_Boxer、Elky和Grrrr，CQ~2000所在的D组虽有卫冕冠军Gorush，但其他选手的实力普遍一般，取得小组第2应不是难事；而=A.G=Deep所在的F组形势就不那么理想，{SG}Yosh、DIDI8[BG]-)、[GG14]Chobo（GG战队的高手）、DoGGi（Boxer的战友），几乎个个都是知名的职业选手，水平十分均衡；=A.G=MTY所在的G组形势最为理想，对手大多实力不济。应该说我们抽到了一支中上签。3位中国选手也不负众望，联手杀入16强。另一边Slayer_Boxer、Elky、Grrrr和Gorush也毫无悬念地以全胜战绩顺利晋级。值得一提的是MTY和Deep在赛前研究的“Terran单兵营双基地战术”屡建奇功，可以说我们的选手已经不止是盲目地跟随“韩流”，而是打出了自己的风格。

在双败淘汰赛中，CQ~2000战胜了传说中的Grrrr，继续昂首挺进；而MTY和Deep则分别负于LiquidNazgul和[aLt]NiRvana，被打入败者组。不久之后CQ~2000也不敌LiquidNazgul落入败者组，再度与Grrrr相遇。而此次Grrrr直接放弃了比赛的权利，CQ~2000不战而胜，可能是已经见识过CQ~2000在韩国访华表演赛时的冷笑而为之胆寒吧（笑），而MTY则成了第1个被淘汰的选手。Deep面对曾经击败过他的[aLt]NiRvana沉着冷静，最终艰难获胜，但是他随后被韩国选手Gorush击败。在此我不得不提一下Deep和Gorush比赛的地图Legacy of Char，在这张地图上可以明显地看出Deep对地图的认知程度远远低于Gorush，从头到尾都被Gorush的Zerg压在下风，尤其是对副矿后面的高地疏于防范，更是导致了最终的失败。而此次比赛中我国选手落败的场次也大多在Lost Temple以外的地图上进行，看来我们还要加强对其他地图的研究，争取与国际高手同步。

随后CQ~2000战胜著名的保加利亚Zerg大师[o]Mr.X（如果你曾经看过stoneman的“史诗般的战报”，你一定会对他5基地开局的豪放风格留有印象），取得中国星际历史上的最佳成绩——4强。虽然之后他再度败给Gorush，与奖牌无缘，但这个成绩已足以令世人侧目了。最终的冠军毫无悬念地落入Slayer_Boxer手中，也算得上是众望所归。在这次比赛中他展示的诸如5运输机同时降下19个巨人方阵、双基地开局、8机枪兵+4mm消灭6Lurker等匪夷所思的操作和战术，无不令人叹为观止。



比赛赛场——选手全神贯注



赛场外的WCG宣传条幅非常醒目



赛场内的热心的观众和选手

在2v2团体赛中，由MTY和Deep组成的这对黄金搭档一路杀到决赛，与实力非凡的德国队争夺冠军。在领先2局的情况下，德国队以精妙的配合和顽强的斗志连扳两局，让形势再次变得扑朔迷离。在这次比赛中，[pG]FisheYe和DkH.MMMBop的双Z组合给我留下了深刻的印象，动作的整齐划一，互相援救的及时到位，飞龙+lurker极具层次感的进攻，令人大块朵颐。在最后一局中MTY和Deep选择了自己最擅长的种族，利用空军制空加海量空降的战术击溃对手，为中国队再得一金。

至此我国选手取得了2金1铜奖牌总数第2的优异成绩，为我们的职业竞技事业写下了光辉的篇章。在这次比赛中，我们深切地感到了国内职业竞技水平的提高，而通过众多选手的努力也使得我们与国外整体竞技水平间的差距在进一步减小。让我们为这些英雄喝彩，也祝愿中国的职业竞技会有更光明的前景！P

石器时代2.0

■辽宁 苗雨春

——家族开拓史任务及经验谈——

众多玩家翘首期盼的《石器时代2.0——家族开拓史》终于登场了。感觉怎么样？是否已经得到了“梦宠”？建立了属于自己的家族了吗？经过数月的奋战后，笔者就把本人的一点心得和大家分享一下吧。

任务篇

先来说说2.0中的两个任务，完成这两个任务的报酬都是当初1.82中无数玩家梦幻中才能得到的宠物：红暴龙（巴朵兰恩）和金虎（金格萨贝鲁）。

先说说红暴。
任务条件1：LV80以上，需要做完成人礼；2：拥有不可思议的贝壳。

不可思议的贝壳获取方法:
A 取得日美子与弥生的故事。
B 取得南岛哥亚山任务（推荐使用的方法）。
C 取得吉鲁岛小猪爱情故事，售价1200 Stone。
[说明：拥有不可思议的贝壳才能和黑乌力对话进入英雄岛]

● 英雄岛前传

任务过程：
1.进入波拉岛之后，由（306,351）过桥前往（355,341）找老爷爷（11,18）对话。

2.回到黑猪那里，找英雄萨姆吉尔说话——灰色人物拿斧子。他会告诉你去水坝，然后到（259,381）过桥，准备前往水坝洞窟（599,461），到此任务才正式开始。
注意：当你进入水坝洞窟后，在里面会再次遇上英雄萨姆吉尔！他会依序向你要耐力药200、气药60、烤猪排、爽口的肉汤、威力上升的蘑菇，给他之后他会给你勾玉当作回谢。他给你的第2块勾玉是可以增加5点运气值，得到后立即装备上，因为它的功能可以使你在游戏中不会被偷袭，同时逃跑成功率能达到100%，对玩家后面在完成任务中行走很有帮助。

3.从水坝一直前进到波拉山顶的时候发现已经无路可走了。怎么办，看到山顶上的黑乌力了吗？与之（22,40）对话，就会被它传送到龙王洞穴中。

4.打败龙王守卫（120的红暴龙和一些雷龙蝙蝠）之后，你将会看见一大堆宠物迎接你的到来（其风光程度比转生更酷）。和龙王对话，它会告诉你整件事情的来龙去脉，并认出你是来自不同时空的人，然后龙王会把它年幼的子民交给你（红暴龙啊，多年的梦想终于实现了~）。随后再去与它说话吧！它会送你两个龙王玉。



英雄岛两大任务之一的“英雄岛前传”红暴龙任务。打败龙王守卫后得到的奖品——巴朵兰恩。


练功新去处2——带上采集证（壳）可在吧娜姆湖地下3楼碰到的100~110的石龟。

注意：龙王玉走路时用可暂时驱散敌人（不遇敌），但时间非常短，以后四圣石的任务会用到。如果遗失了可以去再打一次，龙王会再给你两个。

5.回到现实，到萨村跟老爷爷的孙女说话，她会根据你的勾玉数量给你“英雄的祝福”（基本点数加1）。

注意：如果5块勾玉你都找齐的话，她会把5块勾玉恢复成“萨姆吉尔的首饰”，它拥有5块勾玉所有的能力。个人认为得到它远比得到红暴龙更重要，所以强烈建议一定要找萨姆吉尔5次，以得到全部的勾玉！

补充

◆贝壳丢失补救法：去英雄岛（172,359）找肚子饿的村民，他请你帮忙拿红暴（巴朵兰恩）、绿暴（奥卡洛斯）的肉各一块给他，之后他就会送你不可思议的贝壳。

◆料理制法：

1.烤猪排：大的肉+油3+胡椒3

2.味道爽口的肉汤：大的肉+水3+香草3+胡椒3

3.威力上升的蘑菇：香菇2+胡椒2

以上材料除胡椒2、胡椒3需至波拉岛避难洞窟购买外（密语：我非常需要胡椒），其余皆可在渔村或加加24小时店购得。

◆萨姆吉尔会依序出现在以下地点：

水坝南方洞窟（43,5），水坝南方地下一楼（10,7），水坝南方地下二楼（18,13）、（48,77），水坝北方地下二楼（16,27）、（46,73），水坝北方地下一楼（54,5）、（7,38），波拉山谷（89,12）、（49,25），波拉山顶通道（29,5）。

◆接下来就该谈谈金虎金格萨贝鲁的取得方法了（难度较高）。

必要条件1：龙王的守护；2：衫之环。

●英雄岛后传

任务过程：

1.先去50年前的英雄岛上找玛那丽斯接任务：找玛那丽斯要从英雄岛上的隐藏传送点传送到海底洞窟。进入英雄岛后往西走到一片海滩，隐藏传送点就在这里。有2个传送点：在（147,305）可以直接传送进海底洞窟，或者从（164,306）处传送，再到（207,309）同样可以传送至海底洞窟。笔者推荐走（164,306）→（207,309），因为本人两次从（147,305）走都被传送到了石头里，导致不能进退的状况。玛那丽斯就在海底洞窟的（31,7）。



愿藏啊！！其实是金虎任务中的第二个人宠而已啦~敏捷敏捷也是好低啊。

2.开始寻找炎之圣石和狱之圣石：接完任务后出海底洞窟到（435,407）找泰坦队员说话，他会和你说他的2份公文遗失了，请你帮忙寻找。和旁边的萨姆吉尔说话，他让你去河的下游。于是沿着波拉河找公文，可在（228,294）、（155,374）、（183,373）、（183,394）、（306,317）、（162,372）等地点找到萨姆吉尔。总共要找到2次，他会给你2封泰坦队员遗失的公文。找到2封公文后，再回到（435,407），泰坦队员就会给你泰坦部队的通行证。接着拿着通行证进入泰坦部队。进入部队后找队长和小队长，会得到人型宠——鲁乌（慢慢高兴吧。至于为什么高兴，当你获得以后就知道了），他们要求你练到30级并且拿到超特级矿石签定书回来。里面还有一帮人在埋东西，与他们对话，他们会让你把龙王的守护给埋了，然后会给你一把钥匙。拿着钥匙去沙姆岛，坐加美去现代波拉岛泰坦洞，和洞里的老头说话他会给你2块炎之圣石。拿着30级的人宠和超特级矿石签定书回泰坦部队和队长说话，他会给你米兰达和爱丽儿的通行证，还有狱之圣石。两颗圣石算是到手了！



英雄岛后传（金虎任务）中的第一个宠物—人型宠物鲁乌！敏捷太低了，练级可真辛苦。

3.下一步，从地狱波拉岛开始。狱之圣石可以使你在整个波拉岛看到120的绿暴龙……

带着爱丽儿的通行证到50年前的波拉岛（225,429），爱丽儿队长会要你帮她找仙人钓竿，另外还要帮她将一只加美练到33级。

注意：加美是爱丽儿队里拿的，名字是爱丽儿队的加美，自己抓的练到33级能不能用不详 。

把加美练到33级，拿着仙人钓竿去给爱丽儿队长，她会给你一只斯天多斯（绿色斑纹雷龙）及一个岚之圣石。有了岚之圣石后你在波拉岛上就又多了个伴儿——120的加美。

4.任务至此，只剩最后一块涛之圣石了。接着拿着以前拿的米兰达的通行证去米兰达的部队（410,622），与米兰达队长又是一番冗长的对话后，他让你去把一个人型宠——迪欧练到30级，另外还要找伐木许可证。带着伐木许可证找米兰达队长得到涛之圣石。涛之圣石可使你在海边遇上120的蓝雷龙，用它们练级倒是挺不错的。

5.四圣石已经全部到手，去找玛丽那斯女神吧。和站在女神边上的萨姆吉尔对话，这时，突然某人就抢走了你辛苦得来的四圣石，然后给你留下一个金虎（并不很好），成长实在是……

任务完成了。萨姆吉尔最后说要出航到尼斯大陆，从而开始了你我现在身处的石器时代的历史……

注意：如果只想完成这个任务，那么最好90以后去接，因为人宠实在是太难练了。只有靠毒，最快的就是毒博士洞4楼的80~90乌龟。但是80左右去的话，命中率会非常低，所以还是90以后去好些。但如果想练功的话，当然是越早得到涛之圣石越好了。120的雷龙确实经验丰富，差不多2700/只吧！

回头再看看尼斯大陆，猜谜3兄弟的任务开放了，奖品是蓝暴龙（左迪洛斯）。不过任务难度也非常高，有兴趣的玩家可以尝试一下，笔者这里不再赘述。



家族篇

当然，作为石器时代2.0的另外一个重点——家族开拓是不能不被提及的。家族的强大完全是靠声望来衡量的，声望可以从任务（冒险声望）、宠物等级（饲育声望）、料理（料理声望）、合成（合成声望）、战斗（PK声望）中获得。

冒险声望：族员完成的任务越多声望来得越高。表面上看同样的人数下声望值是固定的，但其实不然。

1.机暴每打败它一次可得一次声望，可以通过找几队族员彻夜打机暴提升。

2.任务的重复解。例如你自己已经做过5兄弟的任务，再带人去做，只要你和他同时战胜黄龙，那么你就又有一次声望（不过这种任务并不多）。

饲育声望：宠物等级过90后每升1级你的个人声望+1（据说110级以后每升1级声望增加100多点！不过笔者没这么高的宠物，所以不是很清楚，大家可以去验证一下），笔者认为90以下声望加得并不明显。

料理声望：就现在所知，只有加加村委托书最为昂贵的那种“豪华船生鱼片”，在料理了一定数量后才有+1的声望，实在很少（不过却也是个初期积累石头的好方法）。不过这个却是声望比拼的变数之一，因为没有前面两种的限制，时间就等于声望。



练功新去处1——柯奥小山洞4楼喧嚣的场面，好拥挤。



可以使你在南北大陆上畅通无阻的太阳首饰！（请带上12000石头于副尔德村巫女处购买）



2.0里开放了10级以上的道具。这个就是11级的头部防具“合成兜11”。



每个服务器中的四大家族拥有骑红（或者蓝）暴龙的特殊权利。大家为了这个目标加油啊。

豪华船生鱼片：鱼4+螃蟹4+章鱼+花枝4+虾4。
不知道鱼村的肉粽是否也有加声望，大家有时间不妨一试：肉4+油4+盐4+米4+蛋4。

合成声望：和料理一样，是个变数。只要你合成足够次数的8级或者8级以上道具（注意是次数不是数量）。和料理的不同在于料理是通过委托书，可以赚钱但是速度慢，而合成则完全是烧钱但速度快。
PK声望：只有在上面几项都做足之后才能考虑这项，但它却是《石器时代2.0》中声望的重中之重，因为它只能靠家族战斗来增加。（数日前，本人所在的上海服务器曾发生踢馆事件，一战后胜方战斗声望狂升到400多！而其他家族均是0）

练级篇

接下来再谈谈练级吧。无论在什么地方，强大都是生存的条件。笔者向大家介绍一下我的练功路线：在村庄附近锻炼到5~6级后前往柯奥小山洞或者山林洞穴，在这里可练到10级左右。此时强烈建议大家前往北岛阿布洞穴，而且60级前都可在北岛无惊无险地生活。于阿布练至20级以后组队前往海底隧道，打海主升到30级左右。31级后建议大家先放下练功，组队去完成5兄弟任务，得到人龙1条并将之等级提升至和自己同一水平，因为将来的练功路线需要极其强大的攻击力。当人龙等级足够后可以去萨姆吉尔村的24小时便利店购买采集许可证（壳、鳞、贝等），然后动身前往阿布洞穴6楼。身上拥有采集证的人将在这里遇到60~70的绿龟（现在知道为什么要人龙了吧？30多的老虎根本拍不动这些两栖类动物）。当队员平均等级超过45以后就可以带着采集证去柯奥山洞4楼，在那里你将遇到80~90级的石龟（出现1~10只不定）。有耐心的朋友可以在这里一直练到80出关，而喜欢冒险刺激的朋友在55~60以后就可以尝试去挑战一些100~110的敌人（根据采集证的不同而定）。现在比较普遍的地方有海底洞穴（福村一侧），用采集贝的证打鲨鱼；5兄弟洞穴5楼，用采集皮的证打野猪；巴哪姆湖地下3楼，用采集壳的证打石龟。以上3处中，打鲨鱼需要足够的防御力或者体力（大家应该知道鲨鱼的攻击力吧）；打野猪要求足够快，否则很难合击（真是奇怪，为什么野猪会那么快呢）；石龟么不用笔者再说了吧，没有什么难度，只要攻击力足够就行。80级以后大家就可以带着不可思议的贝壳去英雄岛了，那里才是你唯一的选择。

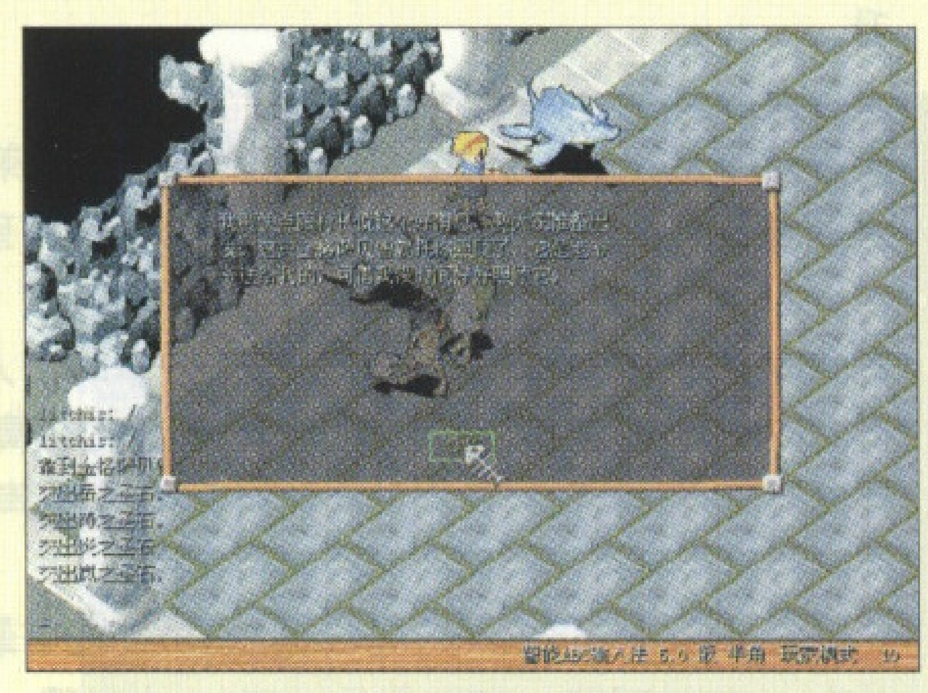
注意：
1. 等级低的时候不要带着各种采集证四处乱走动，不然会叫你欲哭无泪的。
2. 以采集证遇到的敌人都可能得到相应的素材，既是合成的好东西，又是赚钱的好方法（但是11级素材在24小时店是不收的，所以如果不合成笔者就建议丢弃）。
3. 40级以后可以在福村巫女处买“太阳的首饰Lv1”装备，这样你在南北大陆的广阔大地上就不会再遇到敌人了（Lv1太阳首饰的功能是20级以下的敌人不会出现。可惜现在只开放到Lv1，如果有Lv3连吉鲁岛都可以随便遛达了）。
4. 如果你是以绿、黄、红虎为坐骑，强烈建议应该尽早骑上，那会对你的练功之旅大有裨益。

以上就是笔者在《石器时代2.0——家族开拓史》中的一些经验和心得，希望对大家的“石器之旅”有所帮助。


2.0里新开放的交通工具“加美航空”票价1000石头。对新手而言还是贵了点。



1.82里没有完全开放的猜谜3兄弟终于完全开放了。原来77的金布伊是用来换取蓝暴龙的。

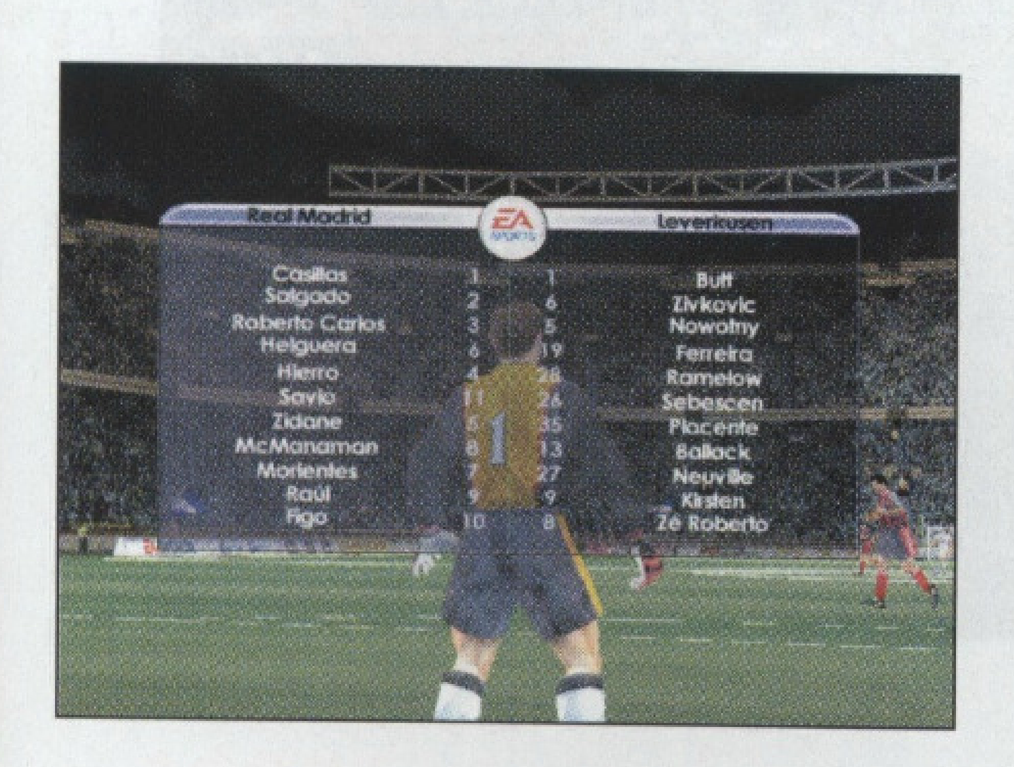

几经努力终于完成了英雄岛后传金虎任务了。完成这个任务声望有10啊！

登上FIFA之顶峰

■广西 卧九







"菲戈！""菲戈！""菲戈！"

全场观众都在高呼我的名字，整个伯纳乌球场已经达到沸腾的边缘。我知道我又要进球了：左侧的麦克马纳曼给我传出一记无论速度、力量、位置都恰到好处的小斜线身后球，中路的队友齐达内佯装向左接应，却把球漏给了右路包抄的我！眼看勒沃库森队的中后卫诺沃特尼已经无法转身，我及时插上，得球后3步之间便巧妙地晃过了行动笨拙的德国人。

眼前便是勒沃库森队著名的"点球门将"布特，离我只有15码的距离！他双眼里透着无法承担的紧张，双腿不断地抖动。他已经出击了！身后大大的球门就像是一个张开口的漏斗。可惜啊，布特并不是当年的世界头号门神彼得·舒梅切尔，他不像后者那样善于扑救对手的单刀射门球。现在我已经抓住了布特左肋下一个很明显的空档！

我抬腿了……这条黄金般的左腿，标志性的射门，是我路易斯·菲戈，也是整个葡萄牙足球"黄金一代"的代表。在这条腿面前，曾经臣服过无数出色的后卫和门将：2000年欧锦赛上戏弄英格兰中后卫亚当斯；让门将希曼目瞪口呆、无所适从；一记惊雷闪电般的射门，揭开了葡萄牙"黄金一代"刀劈英格兰"无敌舰队"的序幕！现在我就要让德国战车在我的面前，在马德里6万球迷的面前，在象征皇家马德里的白色海洋面前彻底熄火、抛锚！

就在这时，我没有看到，号称"前锋铡刀"的勒沃库森队另一名中后卫巴拉克从我身后高速赶上，对着我的右脚踝就是一个恶狠狠的飞铲……

看到游戏画面里菲戈被铲倒，重伤下场，90天不能再比赛，我真是一身冷汗，如梦初醒。还好，随后齐达内罚进了点球，皇家马德里1:0小胜勒沃库森，夺得了欧洲冠军联赛的头名状元，要不我真的会读取存档重来！

"足球场就是战场，你们就是在场上战斗的战士。记住，你们代表的是整个国家，所有饱受艰辛的人民，还有你们的父母和兄弟姐妹！"——1986年世界杯，阿根廷对英格兰的比赛前，阿根廷队主教练比拉尔多在休息室里对马拉多纳和他的队友们说过的话。

人真是一种奇怪的动物，从真正成为人类的那一天起，仍然没有忘记争斗。随着文明的进步，科技的发展，争斗的形式越来越多，伤害性也越来越大。终于，最具毁坏力的争斗诞生了——那就是战争。战争的结果不言而喻，除了劳民伤财，最重要的是人类几乎把自己也给毁了。经过政治、经济的影响，体育运动的发展达到一个前所未有的新天地——竞技体育。一个国家的体育水平，几乎可以折射出该国经济、政治、文教等各方面的发展程度。而国与国之间、地区与地区之间甚至国家地区相互之间的体育交流，常常因为不同的社会环境而被赋予不同的含义。人类于是找到了争斗的新方式——体育比赛。现代大型体育比赛几乎就是综合国力的较量，就是另一种形式的"战争"。科技在体育方面的应用，运动员自身的素质，都能够恰如其分地说明这个问题。但是多数体育竞技项目还是单人赛制，而且受到场地、器材等多种因素限制，不能很好地诠释"争斗"的真髓——除了足球。

足球是战争，也是游戏。当足球被制作成电脑游戏时，战争的意义就不再存在了。FIFA系列是众多游戏玩家心目中的圣殿，也是身为球迷的玩家们寄托梦想的天堂。我们没有机会亲临意大利观看舍甫琴科闪电般的过人，我们暂时也不能来到西班牙欣赏德尼尔森大耍"自行车腿"，但我们可以率领着一支支世界强队，马踏连营，操刀屠城……在FIFA里，我们可以亲身体验那遥远而又真实的梦。毕竟在现实中实现这些梦，实在是难上加难。既然足球可以让阿富汗的士兵在战争期间用坦克上的蓄电池作动力，依靠坦克天线接收电视信号收看世界杯现场直播比赛，那FIFA也能让所有慨叹生不逢时的玩家过一把足坛登顶、高手寂寞的瘾。



也许是命运的安排吧，2001年的日韩世界杯上，英格兰和阿根廷又被分在一个小组。幸亏贝克汉姆不懂中文，否则他在得知分组情况后，肯定会说："我万能的主啊，你既然生了阿根廷，为什么又要生英格兰呢？"

在FIFA2002里，我能够在最高难度下用英格兰队凭借欧文的4个进球，以两个2:1在主客场将德国队分别斩落马下。然而对战阿根廷队，竟然在上下半场各被四度踢破大门！难道真如好友所说"原来在游戏中悲惨的，在现实中未必不倒霉"？那为什么我用葡萄牙队能够5:0刀劈阿根廷队，一遇上德国队大比分落败姑且不论，鲁伊·科斯塔或保莱塔又肯定会二者必伤其一？



我实在是想不清楚，但是我想要实现的，在FIFA里面能得到满足。我让罗伯特·巴乔率领意大利队以76:0狂胜巴西队——这是在最低难度下将比赛时间调整为与实际情况相同的结果。之后连我自己都不敢相信：巴乔个人独进60球！"上帝啊，请你原谅你的子民吧！"

可惜巴乔信仰的是佛教，而足球场上没有佛。他没有得到的，现实中还是没有得到，巴乔自己都还在努力争取，尽管他看上去有一些柔弱。



可中国队呢？成千上万的中国球迷也是游戏玩家，不知为了中国队能够走进世界杯的赛场熬了多少个通宵，红了多少回眼睛。搞不好中国队在FIFA系列里拿到的世界杯冠军的总数，已经可以将太平洋填满了。中国的球迷却还在做着出线的奢望……

奢望终于成了现实，中国队终于出线了。原来在游戏中欢乐的，在现实中未必不幸运。我放弃了让巴乔带领布雷西亚夺得意甲联赛冠军兼欧洲冠军联赛冠军等诸如此类的梦想，开始让自己成为米大爷、成为郝董，和中国队一起重温那世界杯亚洲区十强赛出线的坎坷和喜悦。

……

"杨晨！""杨晨！""杨晨！"

沈阳五里河的呼喊声已经淹没了天地间的喧嚣，眼前除了绿色的球场，白色的足球，到处是红色的海洋。杨晨已经倚着阿曼队的5号穆斯塔希尔，拼命地朝禁区里挤；而边路的李霄鹏已经看到了杨晨和郝海东一前一后两个点。他反应迅速，马上抬脚传中。球划了一道低平的弧线，杨晨在穆斯塔希尔的防守干扰下摔倒了！而我已经抢上前来，球正好落在了我的脚前。我毫不犹豫，抬脚在门前7码处劲射。球飞进了网窝！守门员苏莱曼目瞪口呆！



刹那间，我的眼泪流了出来……

FIFA2002，谢谢你，真的谢谢你！

本期的补丁铺重点是最新的国产游戏大作《新剑侠情缘》和著名的《暗黑破坏神Ⅱ》及其资料片《毁灭之王》的全新升级档。除了以上两个专题补丁包之外，ALI当然也给大家收录了近来最优秀的一些补丁，比如说《重返德军司令部》的联机补丁、《幽城幻剑录》的官方游戏剧情更新档等。我们补丁铺的目标是要收录所有最优秀的补丁奉献给大家，其中我们也特别注重一些国产补丁作者的作品。ALI曾经多次收到读者的来信，或者是推荐一款自己制作的补丁，或者是为小铺提出改良的建议，或者是干脆赞扬一番，ALI实在是很感谢读者的支持，也希望大家一起和ALI把补丁铺搞得更有声有色，如果有好的建议、好的补丁请E-mail到ALI的信箱：ali@ali213.net 。

《新剑侠情缘》超级补丁包

有多少爱可以重来，有多少玩家正在等待——如果现在要问一句："最好的国产武侠游戏是哪一部？"那么答案几乎毋庸置疑——那就是《剑侠情缘》系列。这部1997年问世的国产武侠RPG游戏开山之作，时至今日已经坐稳了内地武侠原创游戏作品的头把交椅。如今，《新剑侠情缘》傲然出世，虽然我们感受到了一丝不太协调的商业化气息，但毕竟这是我们国产游戏的骄傲，《剑侠情缘》系列现在也像其它大作级的游戏那样，拥有了自己庞大的续集体系，这一点也让我们看到了希望。

1.三合一修改包v2.0a

本来游戏出现之后，游侠网水寒就制作出了该游戏的全属性修改器v1.0版，但他感觉还是不太完美，因此在他自己通关之后，继续制作了这款全新的三合一修改包。修改包内包括了全属性修改器v2.0版；主人公独孤剑可修习的所有武功档（9种10级武功）以及游戏的完美结局档（要打出完美结局并非易事）。

使用方法：首先，运行子目录\Xjx下的可执行文件Xjx.exe，这是全属性修改器v2.0版，改进了1.0a不够完善的地方并新增功能，修改角色的等级、生命、体力、内力、攻击、防御、身法等全部属性以及无限银两和无限时间（限时模式下）功能，支持在游戏中使用热键，经全程测试通过，可直接运行。

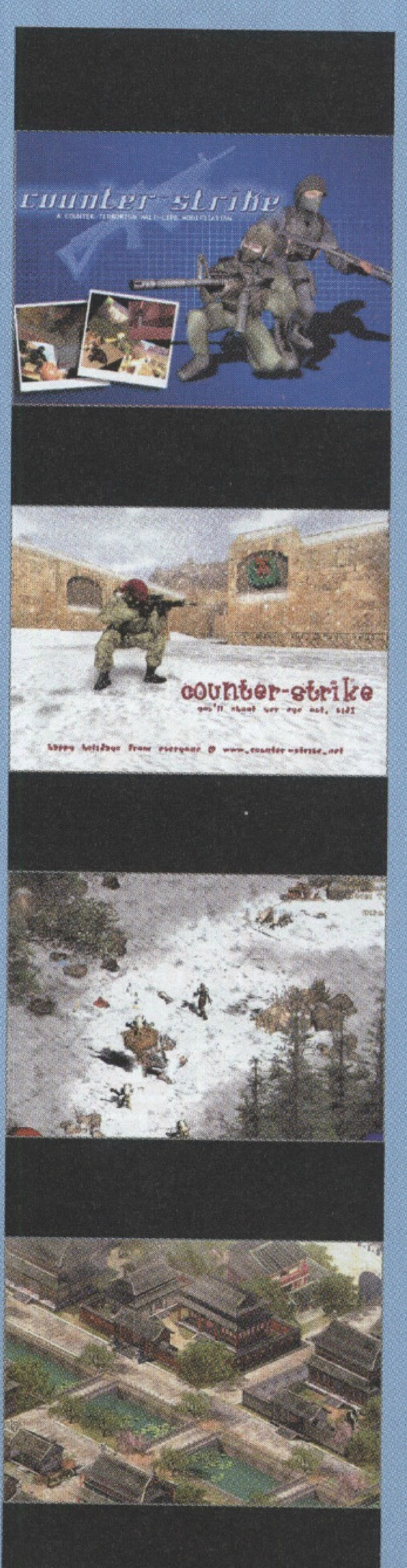
然后，将子目录\Xjx下的Magic0.ini复制到游戏安装目录下的\Save\Rpg?（注：？代表1～9）内覆盖同名文件，然后读取相应存档即可，这里包括了独孤剑可修习的所有武功。

最后，将子目录\Xjx\Jju更名为Rpg?（注：？代表1～9）后覆盖游戏安装目录下的\Save内同名目录，然后读取相应存档即可，这里包括了新剑侠情缘完美结局档。

2.光盘补丁

老实说游戏的2CD有点牵强了，因为附带了几个游戏的试玩版本，那么游戏的光盘补丁就一定是那些爱护光驱的玩家所喜欢的了，感谢WIND给我们带来的这款光盘补丁，在游戏时就可以不需要光盘了。记得游戏事先需要最大化安装。

使用方法：复制子目录\Gp下的可执行文件Gp.exe改名为Newsword.exe到游戏目录并覆盖原文件即可。



3.适合于光盘补丁的修改器

因为使用了光盘补丁之后，内存地址发生了变化，因此李惟旬这款具有XP界面的修改器就补上了专门针对使用光盘补丁之后的修改，而其修改的方面同样也很完善，同时它也支持不使用光盘补丁的游戏修改。

使用方法：先进入游戏，游戏中使用老办法（Alt＋Tab）切回系统，运行子目录\Ns下的可执行文件Ns.exe，然后打开修改器，就可以按照修改器上的说明进行修改了。

《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》v1.09d升级档补丁包

Diablo Ⅱ: Lord of Destruction

首先我们还是要介绍一下v1.09d升级档的作用，该版本补丁主要修正了无法连接战网（Battle.net）的问题，还有相关原来版本无法解决的BUG等问题。对于需要联机作战的玩家来说，这个升级档比较重要，尤其是你一直连接不上战网，可能安装了这个升级档之后就可以连接上了。

1.《毁灭之王》v1.09d版升级档

最近暴雪的升级档有点接二连三的意思，在刚刚发行了v1.09b版升级档之后，v1.09d版升级档又出现了。至于其作用是否良好，那就要看玩家各自的情况了，有可能改善你不能连接战网的问题，也有可能毫无作用。

使用方法：请先使用子目录\D2下的官方

升级档文件Da.exe升级。如果升级失败，请尝试这样的操作：先把子目录\D2下的可执行文件Ga1.exe改为名Game.exe覆盖到游戏目录，再执行官方升级档，之后再把子目录\D2下的可执行文件Ga2.exe改名为Game.exe覆盖到游戏目录即可完成升级。

2.《毁灭之王》万套完全装备库v7.0完整版

随着《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》升级到了v1.09d版，游侠补丁网独家制作的万套完全装备库也升级到了v7.0版，增加了很多全新适合最新升级的装备。这里包括了两种版本，一种是完整版本，适合于以前没有下载万套完全装备库的玩家。

使用方法：在子目录\Da下可以看到许多文件，这就是"暗黑"里面的各种超级装备，运行子目录\Da下的可执行文件Da.exe就可以将这些装备用在身上。

3.《毁灭之王》万套完全装备库v7.0升级版

如果你已经下载了以前的万套完全装备库v6.0版，那就可以使用v7.0升级版了。

使用方法：在子目录\Das下可以看到许多文件，这就是"暗黑"里面的各种超级装备，运行子目录\Das下的可执行文件Das.exe就可以将这些装备用在身上。

《幽城幻剑录》官方游戏剧情更新档

《幽城幻剑录》上市之后引起了玩家的兴趣，同时这款优秀的RPG也得到了大家的一致好评。不过游戏公司倒是没有被胜利冲昏头脑，因为在游戏的结局中有一段剧情无法继续，至于是哪段剧情就要卖个关子了，反正是大家很高兴看到的那个了。这款剧情更新档就是为游戏增加了这一段崭新的剧情。

使用方法：运行子目录\Ych下的可执行文件Ych.exe，执行后会自动搜索游戏的目录并安装该更新档。

《重返德军总部》网络联机补丁
Return to Castle Wolfenstein

《重返德军总部》是出色的Quake3引擎改良而成的id公司最新大作，也许Q3迷们这次又可以打个天昏地暗了。不过游戏的联机似乎有点问题，原因就是很多玩家使用了相同的序列号安装就无法进行联机了。这里就是解决这个问题的联机补丁，主要解决序列号问题，这样就可以任意联机了，包括上到官方战网去作战。

使用方法：先运行子目录\Cf下的可执行文件Kau.exe，再运行子目录下的可执行文件Wksr.exe就全部搞定了。



《反恐精英》v1.3版多功能汉化包第二版
Counter Strike

记得以前我们也曾经为大家奉献过《反恐精英》v1.3版的汉化包，而现在这款汉化包除了更完美的汉化以外，还增加了很多新功能，也就是汉化功能更为出色了，因此在这里推荐大家使用。

使用方法：这是可以在任意目录下执行的补丁，运行子目录\Cs下可执行文件Cs.exe，这是完全自动化傻瓜式的安装，然后再进入游戏就可以看出有变化了。

FIFA2002球员升级档v1.0
destruction_update 1.0

对于FIFA玩家来说，这次的FIFA2002对于球员资料上的马虎程度实在让人无法忍受，因为很多球员的数据根本就是错误或者空白的。幸好这次出现了这款针对全球范围内的球员资料更新档，虽然还不是尽善尽美，至少也比以前有了很大的改善。它修正了各个球队的每个细节（包括阵容乃至任意球主罚球员等），新增了被错漏掉的140名年轻或老到的球员（英格兰联赛）以及其他60位名不见经传的球员（世界范围内），当然最重要的是全面修正了最新的球员转会数据，包括进入西班牙、英格兰及意大利等联赛的土耳其球员，此外文件包中还附送一款最新设计的比赛参数修正档。

使用方法：复制子目录\2002下的所有文件到游戏目录即可，其中Bm.txt下目录为最新设计的比赛参数修正档。

本期部分补丁收录于《水晶宝合》2002年第02期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

《星球大战——银河战场》最新秘技

Star Wars: Galactic Battlegrounds

在游戏中按下回车键，然后就可以输入以下的密码了：

scaryneighbor：建立一艘“掠夺者”船只（必须是水上）

forceboat：隐形海军舰船（按下逗号）（必须是水上）

《新仙剑奇侠传》最快结束敌方生命

只要在碰到任何一个妖怪后，让一个人服用“九阴散”（它的作用：中毒后服用，体力全满；如果没中毒，喝了立刻毙命）。发现服用九阴散的人死了，然后让其他人把敌人打败。再碰到一个妖怪后（boss也可）按“R”（重复上回合攻击），会发现刚才服用九阴散的那个人向对方投掷了九阴散。对方由于没中毒，立刻毙命！

注意：

1.这种方法只能在多人情况下使用！

2.对方千万不能中毒，否则就会帮对方体力补满！

只要满足以上条件，这种方法100%成功！

《盟军敢死队2》之“袖里藏刀”

Commandos 2

在游戏当中常会出现：身上放满了、好东西拿不了、那么……

步枪、机枪是敢死队员们必不可少的东西，可是太占地方（4格！可放2个定时炸弹），那么把它们藏起来吧。

首先，收集一支枪并补满子弹。

接着，把枪（带着一部分子弹）扔在地上（这时身上还有些子弹）。

然后，把物品调整一下，使身上的空间放不下枪。

最后，拣起地上的枪。

这时，你会发现，物品栏中没有枪了，但你仍然能用枪！

哈哈！可以在身上装满炸弹了！

傲世三国——三分天下

在游戏中按回车键，在屏幕中出现的对话框中输入以下文字，再按下回车键就可以启动作弊模式了（注意花括号一定不要忘记，无空格，不分大小写）。

{levelup}：武士或士兵提升一个等级

{ineedwood}：增加1 000单位木头

{ineedmeat}：增加1 000单位生肉

{ineedrice}：增加1 000单位谷物

{ineedfood}：增加1 000单位食物

{ineedwine}：增加1 000单位酒水

{ineediron}：增加1 000单位镔铁

{ineedall}：所有城市资源增加50 000单位

{ineedwin}：过关

{fps}：显示帧速率

{ineedopenallstory}：打开所有剧情关

{ineedclear}：清除所有在视野内的敌人

{hlylevelup}：翰林院升级

{levelmax}：将士或士兵升级到最高等级

{ver}：得到版本号

《重返德军总部》通关秘技

Return to Castle Wolfenstein

在作弊模式下，输入：spdevmap（空格）地图名

各关地图名如下：

Mission 1

Part 1 escape1

Part 2 escape2

Part 3 tram

Mission 2

Part 1 village1

Part 2 crypt1

Part 3 crypt2

Part 4 church

Part 5 boss1

Mission 3

Part 1 forest

Part 2 rocketPart 3 baseoutPart 4 assault

Mission 4

Part 1 sfm

Part 2 factory

Part 3 trainyard

Part 4 swf

Mission 5

Part 1 norway

Part 2 xloabs

Part 3 boss2

Mission 6

Part 1 dam

Part 2 village2

Part 3 chateau

Part 4 dark

Mission 7

Part 1 dig

Part 2 castle

Part 3 end

当你找不着出路时，多留意头顶、脚下。例如：梯子、破损的墙壁、木板、铁栏杆……这都是暗藏的密室或通关之路。

战斗家

Combat

在游戏中按下“~”调出控制台，输入“MLPDEV”开启作弊模式，然后就可以输入以下的密码了：

Shift＋G：无敌模式开关

Shift＋V：隐形模式开关

Shift＋B：电脑AI开关

Shift＋]：敌人标记开关

Shift＋K：自毁

Tab：游戏信息开关

ADDLIVES #：增加指定数量的生命值

HEALTH：恢复健康

ENEMYSPAWN：敌人再生开关

OPENSESAME：钥匙开关

MAP END：直接跳到关底

MAP [mapname]：直接跳至指定的地图关卡

NEXT：跳至下一关

RESTART：重新开始当前关卡

HELP：显示基本的作弊指令

NAME：显示当前的关卡名称

DIR：在目录中显示关卡

地图关卡名称如下：

TU01, TU02, TU03, TU04

START0, START1, START2, START3

LV01, LV02, LV03, LV04, LV05, LV06, LV07, LV08, LV09, LV10

LV11, LV12, LV13, LV14, LV15, LV16, LV17, LV18, LV19, LV20

LV21, LV22, LV23, LV24, LV25, LV26, LV27, LV28, LV29, LV30, LV31

MP1, MP2, MP3, MP4, MP5, MP6, MP7, MP8

SC01, SC02, SC03

BG1, BG2, BG3, BG4, BG5, BG6, BG7

END

本期秘技由新浪网游戏世界提供

http://games.sina.com.cn



专题讨论 在游戏界，是否需要将公平进行到底？（续）

■主持人：新浪 慕容

在联机游戏里作弊是否合理为许多玩家所关心，过去的两个星期中，我们的讨论仍然继续围绕这个话题开展，不少玩家陈述了自己的“理由”——在摆脱的单纯感情因素左右之后，这里已经包含着某种诚意的力量，尽管他们的主张可能完全不同……

我不声讨，因为我的宽容
我不支持，因为我的原则

新浪网友 viperken 像石器这类用外挂没有作弊不作弊之分，网络游戏本来就是不公平的。因玩这类游戏时间短的人的级别就永远跟不上长时间挂机的人，并不用靠个人练习而是靠玩游戏时间长短得出级别。但CS、DF、暗黑、星际之类用工具就说不过去了，在CS、DF、暗黑、星际之类的游戏中的水平全靠个人的练习，玩游戏时间长的人不一定就比玩游戏时间少的人水平高，作弊就是认为自己懦弱的体现。也许你能从作弊中找到更多的乐趣，但你永远无法得到别人的认同。你站在哪一边呢？还是鼓起勇气承认你的懦弱吧！没人会说你无耻的。

新浪网友 xyzquake 青菜萝卜、各有所爱，有人不愿意费脑筋作作弊也没什么大不了的。游戏嘛，又不是现实，别太较真，别人爱干嘛干嘛，关我们什么事。我有个同学，玩游戏前先查秘籍，查不到就用金山游侠，不也玩得很开心吗！不过玩联线游戏，还是“fair play”的比较爽！

晶合后院 军人 单机游戏的作弊与否这个问题没有太多讨论的必要！但是作为有很多人参加的网络游戏，作弊器、外挂的存在就影响了一个游戏的公平性的问题。因为即使有加速器，有外挂，也不一定是每位玩家都使用了，没有使用的肯定觉得自己不公平。（首先申明,我自己也用外挂）但是大家也应该为大多数用外挂的玩家考虑一下，大多数网络游戏为了避免很快被玩家将游戏玩透，而将一部分设置调得很高，最明显的就是等级，如果一位玩家想要练到非常高的等级，一定就会花上很长很长的时间, 实在是一种精神折磨。

也许“卑鄙”的手段，绝对“高尚”的目标

新浪网友 回回阿合马 如果说不用修改器，维系的是一种所有玩家一起参与游戏的公平。那么，使用修改器，难道不能说是维系一种每个玩家都有权利从游戏中取得快乐的公平吗？为什么菜鸟就要被大虾扁？凭什么我为了从游戏中获得快乐就一定得多花时间去练习？游戏就是游戏，娱乐是它的唯一指向与归宿，玩家根本没必要在这里负担更多的义务！

新浪网友 snake8604 我认为既然是游戏就不要太认真了，因为游戏是为了让人在紧张的工作之后的一种放松。如果你选中的游戏让你在不作弊的情况下，玩到一个阶段就玩不下去了（因为你没这个能力闯下去呀）而又要重新玩过，每次都玩一样的你会觉得好玩吗？如果这个时候你偶尔作了一下弊，而顺利过关了不是很有乐趣吗？你们唯一要改的就是别在游戏中设奖励，不就是了。管他作不作弊呢。

新浪网友 klbl9992 游戏就是游戏，是给现代身处在紧张社会中忙碌的人们精神放松的一种方式，然而如果把游戏做的太难太复杂，那玩它的人们会快乐吗？难道现实中的重重压力还要纠缠着你投入另一个世界？当然不！所以，修改。作弊，虽然有点违反所谓的游戏精神，但是，作为许多想在游戏里尽快获得快乐的人们来说，当然是最好的方法！

晶合后院 ADOO 我倒不觉得外挂是什么要不得的东西，举个列子：在龙族里，一个新人（不是老玩家重练）要练成顶级人物的话最快需要3-6个月，换成金钱来计算就是100-180左右，当然钱不是问题，问题是反复做着相同的事，我看再有耐性的人都会觉得枯燥吧。所以用用外挂之类的，就可以避免这种情况了。

正反何必同冰炭，解铃还需系铃人——游戏公司的责任

新浪网友 xiaodaoxi 说到外挂就不能不说到作弊，作弊只有两个途径：GM或者Hacker。只要有软件就一定有漏洞，这个是无法避免的。我个人觉得一个游戏的公平与否关键还是靠管理。现在国内游戏面临的问题并不是外挂的问题，而是国内游戏公司服务的欠缺和国内网络法制建设的真空，尤其是后者。游戏业没有一个基本的法律约束，一切都是出于无序竞争的阶段。相对来说外挂在表面上“毁”了一个游戏的同时，实际上毁了游戏业，而这很多都是游戏的gm所为。拿石器来说，外挂的破坏和gm的破坏比起来简直是九牛一毛。

我来简单回忆一下大陆石器的作弊历史吧！gm在游戏里自己改着玩，送没开放的梦宠给自己的朋友或者mm的事情本来只在很小的一个范围内，并没有引起什么大的轰动。但是在最早的石器的时候，华义的gm送梦宠给××报编辑并给他们直接修改人物等级，结果××报的编辑在网上显本事被玩家发现了，于是论坛展开了一场大辩论。华义的gm居然公开在论坛说：送他们金虎是因为××报编辑帮华义在游戏里抓法轮功反动分子！后来这个事情也没见华义怎么处理。然后就是复制的事情，那时候frank的外挂本来只是在一小部分人手中，后来传到了华义。华义的很多没有gm权限的gm（多为mm）竟然带头用这个外挂给自己的朋友复制东西，然后是梦宠，然后是各种道具，改一个出来就复制一堆。不过这时候开放的封包还没有传开，仅仅是在一部分高等级的玩家中流传。但是gm在

后院的七嘴八舌



这个环节中起的作用确是直接加快了所谓的特权外挂的普及，这为后来石器混乱的局面埋下了祸根。

然后就是有权限的gm送朋友梦宠、道具之类的，还有就是带着朋友直接去动物园练级、学特殊技能。后来，风行石器的超人开始出现了。先是华义技术部的人给自己乱改，接着是gm给自己乱改，改来改去什么改人都出来了。石器大部分的改人都是华义内部的人，因为用外挂要改到那种程度不是一下子就能有那么高深功力的。不光是大陆，台湾的gm作弊事情也不少。其实归根结底大部分的作弊都是源至gm，因为很多外挂作者的初衷并不是要破坏游戏平衡，而是个人性质的游戏平衡。就算有了破坏的地方一般都是很自觉地把这种破坏局限在一个比较小的范围，反而是华义管理的混乱直接形成了深层次的作弊和破坏。

关于网络上的公平问题，我研究了很久，从uo到后来的eq再到石器、龙族……世界上大部分的网络游戏我都玩过，因而我对uo在国内的发展，石器和龙族在国内全部发展过程，中间的外挂出现过程，gm作弊出现过程，游戏公司利用作弊来操作游戏的过程都有比较详细的纪录，欢迎大家和我交流讨论。解决网络公平的关键还在于管理！管理——关键在于市场规范！规范——法律约束必须先行！

晶合后院 狂神高雅 作弊是一个很客观的问题，如何面对作弊，不仅仅是我们玩家要思考的问题，游戏的开发维护者也应该占很大一部分的成分。联众以前是有很多的作弊外挂，但是他的工作组在不断的努力升级，尽可能的消除一切可被利用的BUG，这就使得作弊者也不断的更新换代，在长期的较力中，就渐渐的丧失了信心，所以今天的联众财富才如此的值钱。

另一个角度，从我们玩家方面来说，游戏本身是不具备公平性的，一个先玩的玩家在新人刚上手时可以毫不留情的叫新人为菜鸟。人之初性本善，可在争强好胜的网络游戏世界里，渐渐的就形成了一种不良的氛围，固然有善心的大侠，可不是每个人都愿意做大侠，由于现实生活的压抑，不少人在网络上存在着一种病态的心理，持强凌弱就变成一部分人的一贯作风，新人上路就必然会寻求各式各样的外挂补丁以减小和老手差别。

谁叫现在的网络游戏都追逐一味的升级，现实生活中我们要高人一等，这样我们是会比别人活得幸福一点。至少在物质生活上是这样。可游戏，是圆我们现实生活中无法实现的梦幻的手段，把这种升级思想带入游戏这一定是一个错误，尽管它目前会给商家带来无数的练级狂，带来无数的利润，可这种游戏形态不会长久。游戏既然是让人玩的，就一定得给人带来快乐。我本人更爱玩冒险游戏和战略游戏，冒险给人以新鲜感，战略让人体验历史感受战争的悲痛。

晶合后院 寒雨洒窗

CS迷的标准特征就是——

1.没事就喜欢蹲。
2.转弯的时候侧着身子转，甚至跳过去。
3.总觉得有人在什么地方瞄着你。
4.走路成“Z”字型。
5.对脚步声、开门声极其敏感。
6.喜欢溜墙根。
7.对“滴滴”声过敏。
8.听到金属的声音（比如易拉罐掉地），立刻转头不看。
9.走得好好的，突然猛回身180度。
10.手里有根比较粗一点的棍子，就开始从窗户往外瞄人。
11.见到黄头发老外，老有冲上去拉着就跑的冲动。
12.突发奇想把红毛巾绑在头上。
13.家里所有的包都是双肩背包（而且都是褐色）。
14.每次拉开易拉罐的拉环，都要忍住把它扔出去的冲动。

如果你发现你患有上述症状的一半以上，那么恭喜你，你已经没有救了。

大内总管 阿飞

晶合后院全新改版，已经在2001年圣诞节开始运营并且人气值上升迅速，欢迎大家有事没事常来坐坐，那是咱们大伙儿的家，可要来捧场啊。晶合后院在一个叫做www.popsoft.com.cn的地方，记住了哦！没有注册的人，你还等什么！要等那些好名字被抢光吗？

顺带让大家看看老编小编送来的开张贺词：

黑暗：百尺竿头，更进一步

Walker：热烈庆祝第四版后院全新诞生，希望它能够得到广大网友们的支持和爱护，真正成为大家的网上家园。

新后院的主题：团结、友爱、平等、互助

King：两周岁生日的晶合后院将迎来她的第四个版本真是让人高兴，本人终于可以收复主权，重见天日。本人曾是晶合后院最早的成员，但悲惨的是本人的名字居然被人窃用，从此只能隐姓埋名，流落江湖。如今终于拨开乌云见青天，万里澄清玉宇埃；所以我要说，改版万岁！

李红警：一方网土，一方大众！不知需要多少运兵车？把他们都运走！

生铁：各位后院最最漂亮的姑娘和最最潇洒的小伙们，感谢你们两年来前仆后继地支持我们。后院现在装修一新了，但是，别担心，它还是咱们的家。

Ken：给我们一片纯洁的虚拟天空！

狂人：谨以此版后院，献给我的母亲、我的女友、杂志社的领导、网络组的同事，以及《晶合后院》的所有的网友们！

谢谢你们在这期间对我的鼓励、批评还有意见建议，给了我努力奋斗的动力。希望《晶合后院》同大家一起，在新的一年中，万事兴荣，更上一层楼！

（什么？没版面了，那其他人的话就省略了吧……）

趋势……

作为《大众软件》软件版编辑，用这几句诗来形容我的心境是再合适不过了。虽然我无暇掌管软件排行榜，但我敢断言，投入最多关注目光的人一定是我。虽然一目十行，但它的点滴变化已了然于胸。今天就让我带领大家一起透过软件排行榜领略一下2001年软件界的风起云涌。

不用想就知道，如果对照上一个月的排行榜，其变化肯定不大（即使个别软件淡出江湖或师出有名。但如果考虑到投票的相关因素，加权统计的话可忽略不计，个别特征并不能说明软件排行榜的总体变化趋势）。因为即使身处信息高速公路，人的惰性仍然存在，我们会习惯于原有的环境，不思改变。所以，排行榜只有在相当长的一段时间内才会体现一些明显趋势，

这一种趋势则主要是大环境的改变，而我所痛心的就是“同学们、同志们、老少爷们，为什么不加快自己的步伐？非要等到花也谢了，才猛然醒悟。”

从硬盘中调出去年同期的软件排行榜查看，发现其中FPE与KILL已不在了。纵观软件榜的发展趋势，表明FPE只是暂时的离开，而KILL如想昔日重现则需再有一番作为。想当初，KILL“挟天子以令诸候”，多么的风光，多么的荣耀。但在历史的变革面前，“一着棋错，满盘皆输。”在中原的杀毒领域，只有金山、瑞星和江民还能够三足鼎立，群分天下。

再看一下相对于2000年同期增加的Flash，该软件已面世多年，要说当年就应该在榜上占有一席之地，但令人惯憾的是我国的计算机用户还处在初级水平，未能尽享该软件给我们带来的喜悦。直到商家出来炒作Flash比赛，满大街雪村的“翠花，上酸菜”庸俗流行时，才让我们的计算机用户领略到Flash的一丝庐山面目。

总有些这样的时候 正是因为爱才悄悄地躲开
躲开的是身影 躲不开的却是那份默默的情怀

好了，发了一番令人心酸无奈的感慨，让我们谈一下高兴的事。看一下金山公司的产品占据软件排行榜数个席位，我们不得不承认，金山的实力还是蛮强大的。其产品的策划、研发与市场推广都有两手。虽然WPS Office不尽人意，但民族软件的大旗还握在手中。而且据可靠情报，2002年金山公司将发布WPS Office增强版，其主要改进为对微软的Office兼容率达到99%以上，如果真是那样的话，我想WPS Office的排名肯定会有个大跃进。说到这，向读者您提一句，2001年12月8日国产软件永中Office的发布应该引起您的注意，它号称第一个真正的Office，连微软都不放在眼里。虽然很多网友不相信，但它毕竟不是睁着眼睛说瞎话，详细情况可参考本期的新品初评。

最后，面对本期排行榜，我个人分析一下其名次排序的原因，如果读者您不同意请不要见笑，因为此段本是笑谈。

腾讯QQ排名第一，没有办法，谁让有那么多的少男少女衷情于网络聊天呢？父母管得严，又总不让出去玩儿。

金山游侠排名第二，为什么不，如果不聊天，你让我干么？当然是玩游戏，玩游戏不修改怎么玩呢。

金山毒霸排名第三，哟，我的电脑因玩盗版盘总染病毒，我不准备一个杀毒软件怎么行？

金山快译排名第四，网上一些英文网站看不懂，怎么办？只好用它了，省得我再苦学英语。

NetAnts排名第五，那么多的MP3，不当下来，太可惜了！

Flash排名第六，得安一个，要不然，看不见“翠花”了。

■晶合实验室 李红警

热门软件下载排行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet 网际快车（JetCar）	28138
2	RealPlayer 8.0 Basic（Build）中文版	22601
3	QQ2000b简体中文稳定版	22562
4	NetAnts 网络蚂蚁	18483
5	PowerDVD XP	18288
6	Winamp完全版汉化增强版	16656
7	ACDSee4.0	16556
8	WinZip汉化版	14742
9	Norton AntiVirus 2000/2001病毒库	8373
10	金山毒霸	8285

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.1 beta
ACDSee	V4.0
Winamp	V2.77
超级解霸	2001

十二月幸运读者

北京	王晴	广西	韦金海
云南	李鹏	新疆	马英杰
辽宁	刘兵	青海	张振宇
浙江	高威	上海	庄昊程
吉林	王进	山东	宋大伟

本期幸运读者将获得由北京银冠电子出版有限公司提供的价值358元的《熊猫卫士6.0》铂金版杀毒软件一套。


大富翁5 PLUS
忍太郎之夺宝奇谋
新角色
新玩法
新音乐
贴心的游戏操作
新地图
活泼的画面呈现
忍太郎重现江湖！
游戏需配合大富翁五主程序使用
京晶合时代软件技术有限公司
合软件销售连锁组织
总代理
地址:北京海淀区小南庄怡秀园一号三层(100089)
电话:010-82634096、82634097、82634876
大宇资讯股份有限公司出品


新年送好礼 1月22日隆重上市49元
CIVIIIZATION
文明III
简体中文版
文明在轮回中生生不息
扮演心目中的完美领袖
建设心目中的完美文明
天人互动
biggamer.com
回合策略
欧洲中世纪古堡战争故事从这里开始……
赠欧洲古城堡图文集
1月4日隆重上市49元
简单的游戏操作，让你迅速体验游戏快乐
融合“帝国”与“凯撒”的游戏大作
聆听优美的欧洲中世纪古典音乐
融合了中世纪欧洲古画风的精美画面
在连线对战中体会古代攻防作战的乐趣
即时战略
中文版
STRONGHOLD
要塞
FIREFLY
天人互动
biggamer.com


天人互动
bigamer.com
SEGA
Sakura Wars
樱花大战2
简体中文版
Original Game © SEGA 1998 © RED 1998
Reprogrammed Game © SEGA/OVERWORKS, 2001
新年送好礼
全国热卖
30CD
199元
樱花大战(3CD)
樱花大战2(8CD)
樱花大战TV版(12CD)
樱花大战OVA特别版(5CD
樱花电子资料集(2CD)
赠
"樱花浪漫大抽奖"
——详见樱花大战官方网站
樱花大战官方网站：
WWW.
SAKURAWARS
.COM.CN
超值惊爆价：69元/8CD
赠
樱花年卡
帝击匙扣
花组贴心袋
樱花浪漫盒
樱花系列豪华典藏版
樱花浪漫盒
樱花系列豪华典藏版



新年送好礼
2月1日隆重上市49元
EIDOS
一个个漫长的赛季，一场场激烈的比赛
一项项骄人的战绩……享受足球从这里开始……
UMBRO
MICRO FIBRE
DIGITAL TECHNOLOGY
MICRO FIBRE-KEVLAR-TITANIUM
“全心、全新”
—天人互动强力打造《冠军足球经理》2001-2002赛季
游戏极速 权威汉化
冷冬季，燃烧心中炙热梦想，
力打造自己的绿荫梦之旅！
心的热情，全新的汉化，真正的EIDOS授权，
还你一个真实的《冠军足球经理》
中文版
冠军
足球经理
Championship
MANAGER
足球经营
01/02赛季
天人互动
biggamer.com
传真:84975389
天人互动祝各界玩家朋友新年快乐
天人互动寒假精品游戏
天人互动寒假精品游戏
天人互动寒假精品游戏

技嘉科技
GIGA-BYTE TECHNOLOGY

技嘉雷火系列显卡

GeFORCE3™ Ti 500 / Ti 200

Valuable Game inside!!!

Serious Sam
Heavy Metal FAKK2
Motocross Mania
Oni
Rune
4 x 4 Evolution
Lite Version
Lite Version

Thundra 雷火

GF3200-TF nVIDIA GeForce3 Ti 200



- 采用nVIDIA GeForce3 Ti 200跨世代3D绘图加速芯片
- 新时代DDR 64MB超高速绘图显存
- 崭新的无限特效引擎架构及超高速显存管理架构
- 超强芯片几何转换与光源计算整合技术
- 支持AGP 4X快速写入功能
- 支持32位元全彩材质贴图及超强景观深度呈现
- 完全符合OpenGL及DirectX 8.X超强驱动程式
- 内建高画质数位液晶萤幕界面DVI Port)
- 支持TV-out
- 内附高达 6 款热门游戏及DVD播放软件

nVIDIA GeFORCE3 Ti 200

GF3500-TF nVIDIA GeForce3 Ti 500



- 采用nVIDIA GeForce3 Ti 500跨世代3D绘图加速芯片
- 新时代DDR 64MB超高速绘图显存
- 崭新的无限特效引擎架构及超高速显存管理架构
- 超强芯片几何转换与光源计算整合技术
- 支持AGP 4X快速写入功能
- 支持32位元全彩材质贴图及超强景观深度呈现
- 完全符合OpenGL及DirectX 8.X超强驱动程式
- 内建高画质数位液晶萤幕界面（DVI Port）
- 支持TV-out
- 内附高达 6 款热门游戏及DVD播放软件

nVIDIA GeFORCE3 Ti 500

GV-GF1280-32P nVIDIA GeForce2 MX



- 采用nVIDIA第二代256位元GPU-GeF MX400超强的绘图晶片
- 内建350MHz RAMDAC，最大解析度 2048x1536垂直更新频率60MHz
- 内建64MB SDRAM、频宽最大可到 2.7GB
- 支持DirectX7结构压缩和S3TC材质压
- 第二代硬体几何转计算整合技术
- 完整支援AGP4X/2X与AGP4X模式下援快速写入和执行模式
- 高画质NTSC/PAL电视输出
- 支持Direct Show与MPEG-1、MPEG- INDEO等视讯加速显示能力
- 支持TV-out
- 内附2款热门游戏及DVD播放软件

MX400　nVIDIA GeFORCE2 MX

正板技嘉，一刮见真章

防伪标贴 010-65076315 技嘉科技

为保障您的消费权益，请认明技嘉彩盒包装上防伪标贴，刮开标贴得到对应的防伪号码后，请拨打打假专线010-65076315查询该号码是否存在，如果存在则为技嘉真品，如不存在则可能为伪品，请即刻至购买商家换货。技嘉打假行动，已经火速展开，所有详情请见技嘉网站：www.gigabyte.com.cn

技嘉科技硬件工程师培训认证全面展开

请即刻登陆技嘉科技硬件工程师培训认证网站：www.gigabyte.com.cn
培训认证网站合作伙伴－天极网，教材合作伙伴－《微型计算机》杂志社图书部

自2001年2月至12月技嘉科技组织了大规模的有奖调查活动送出巨奖六辆赛欧轿车，
详情请见下列媒体所刊发的调查问卷：（媒体排名不分先后）
《中国电脑教育报》每月第一刊、《个人电脑》、《CHIP新电脑》、
《电脑爱好者》（下半月）、《大众软件》（下半月）
本次市场调查活动由赛迪网信息技术有限公司承办　国统涉外审字［2001］0008号　自愿调查


GV-GF3000D "Gold Award" PC Format, 2001年8月

HARD INFO · Simply amazing ·
GV-GF3000D "Simply Amazing" HARD INFO, 丹麦, 2001年8月



GA-GF1280 "Quality Price" PC Achat, 法国, 2001年4月



GA-GF1280 "Quality Price" PC Achat, 法国, 2001年4月







* 本广告内文中所提及的图片与产品规格，本公司有修改之权利，如有变更，恕不另行
* 本广告内文中所提及的公司与产品均分属各公司的商标或注册商标
* 任何的超频方式，皆属测试之用，本公司恕不保证任何因超频所造成系统的不稳定

技高一筹，嘉誉全球

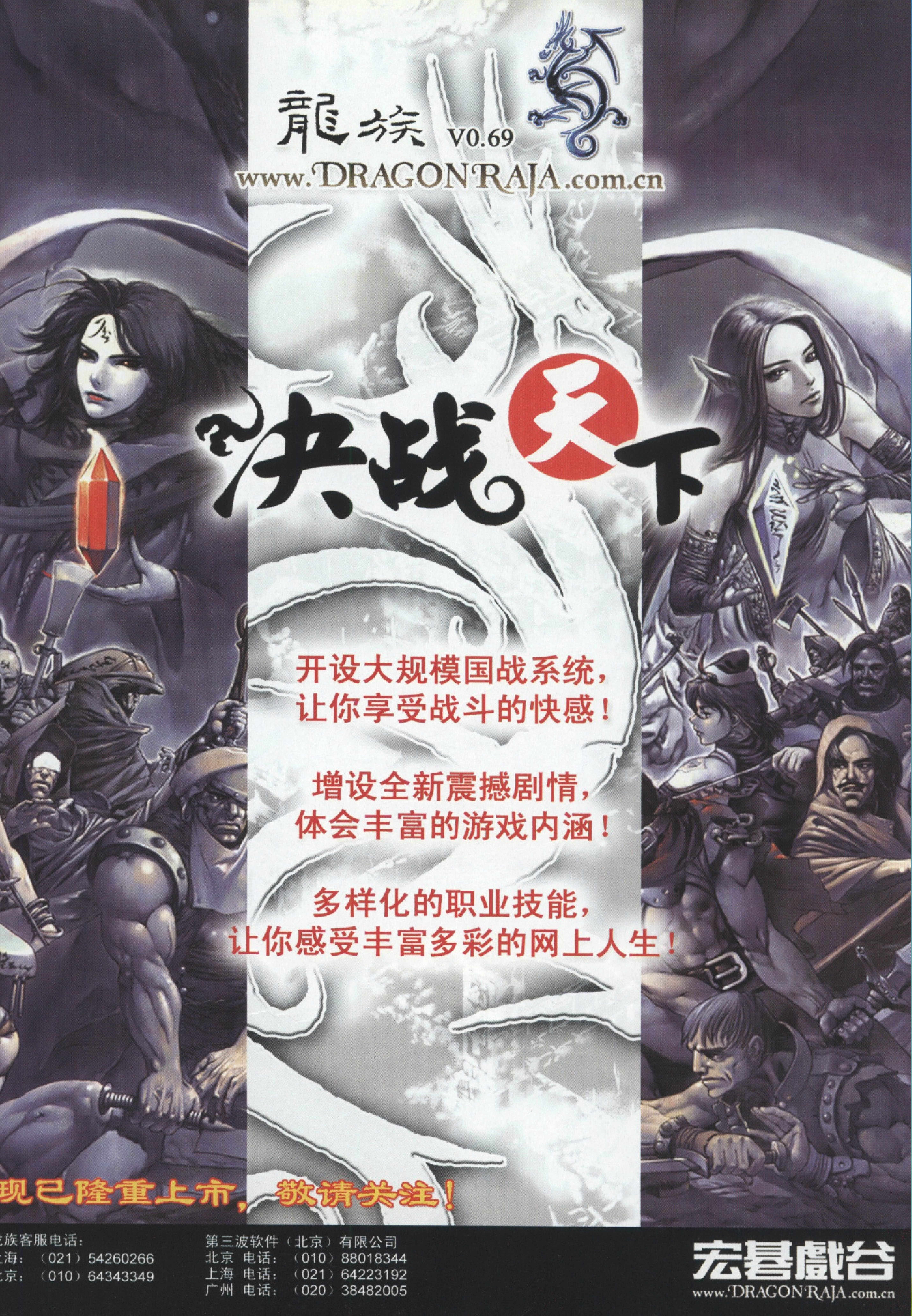
技嘉科技显卡产品中国地区总代理：







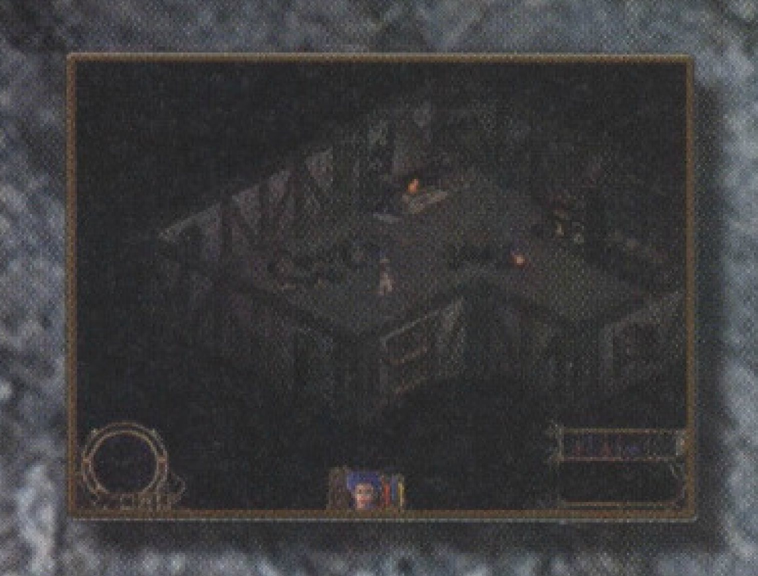
技嘉科技
GIGA-BYTE TECHNOLOGY


龍族 V0.69
www.DRAGONRAJA.com.cn
决战天下
开设大规模国战系统，
让你享受战斗的快感！
增设全新震撼剧情，
体会丰富的游戏内涵！
多样化的职业技能，
让你感受丰富多彩的网上人生！
现已隆重上市，敬请关注！
族客服电话：
海：（021）54260266
京：（010）64343349
第三波软件（北京）有限公司
北京 电话：（010）88018344
上海 电话：（021）64223192
广州 电话：（020）38482005
宏碁戲谷
www.DRAGONRAJA.com.cn

《暗黑破坏神 II》之后的最强A-RPG游戏

Virgin公司重返游戏市场的力作



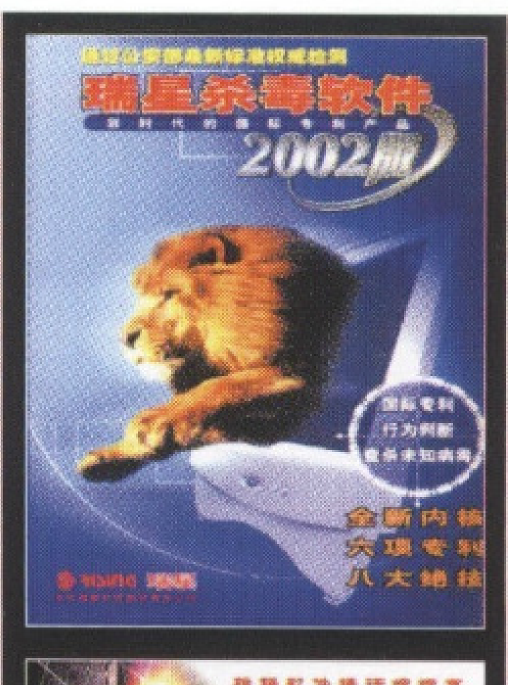



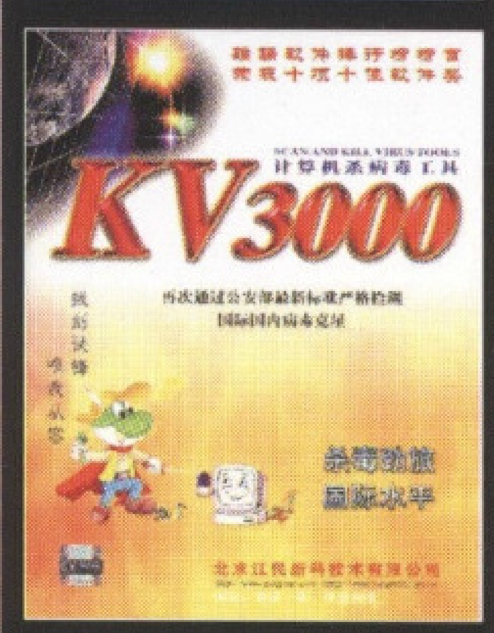


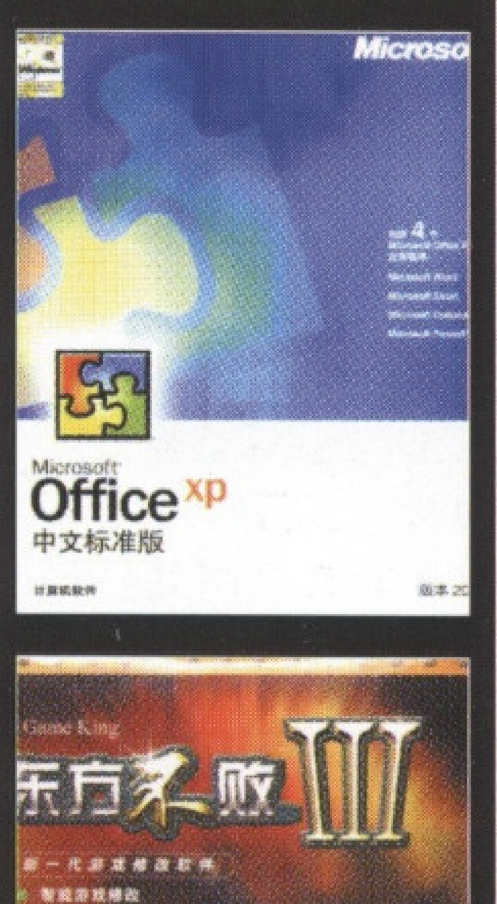


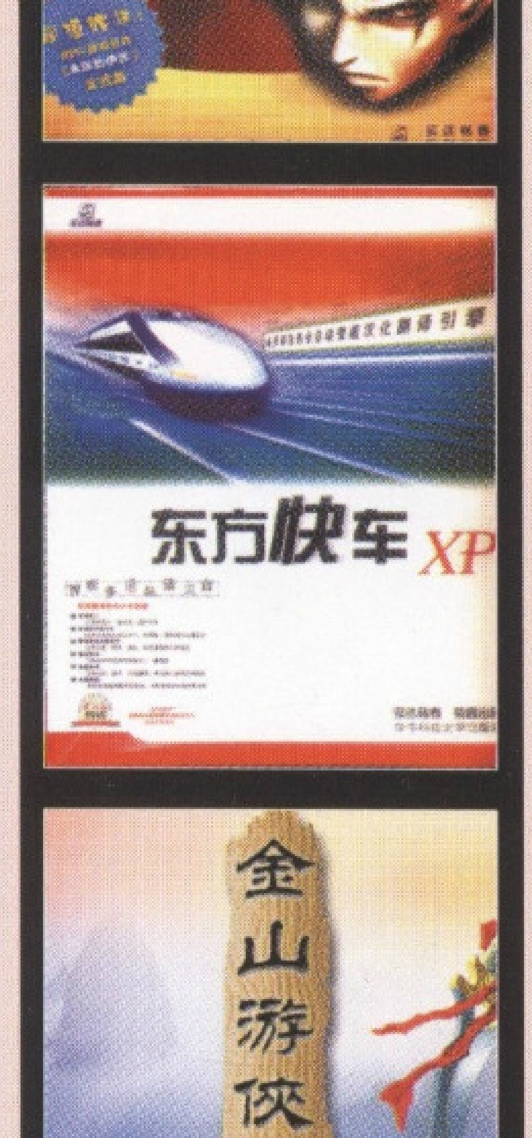
夜之石

即将上市 敬请留意









SOFTWARE

热门软件排行榜 TOP20

名称	版本号	名次	票数	名次升降
腾讯QQ	2000b	1	566	○
金山游侠	III	2	470	○
金山毒霸	2002	3	403	○
金山快译	2002	4	327	○
NetAnts	v1.24	5	289	○
Flash	v5.0	6	242	↑
RealPlayer	v8.0	7	217	↑
东方快车	XP	8	206	○
KV3000	v45	9	201	↓
瑞星杀毒软件	2002	10	182	↓
Photoshop	v6.0	11	168	○
网际快车FlashGet	v0.96	12	153	↑
Office XP	——	13	151	↓
金山词霸	2002	14	150	↓
Internet Explorer	v6.0	15	142	↑
东方不败	III	16	125	↓
FPE	2001	17	117	↓
FoxMail	v4.0 beta2	18	101	↓
Magicwin98	v1.3f	18	101	○
WPS Office	——	20	75	↓

邮发代号：82-726

